Arcades hebdo

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

CONCOURS ATARI : GAGNEZ UNE CONSOLE XE COMPLETE

EXCLUSIF :

LE TEST DE GALACTIC CONQUEROR

LE JEU DE LA SEMAINE :

ACTION SERVICE

LE TALENT AVANT TOUT :

DELPHINE SOFTWARE

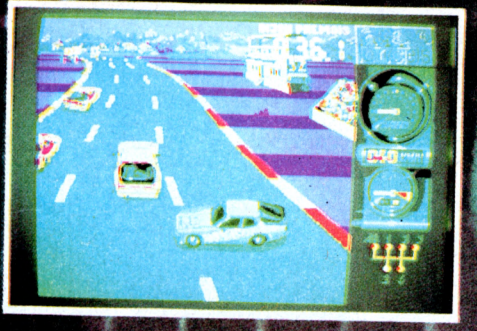
M 1871 - 16 - 8,50 F

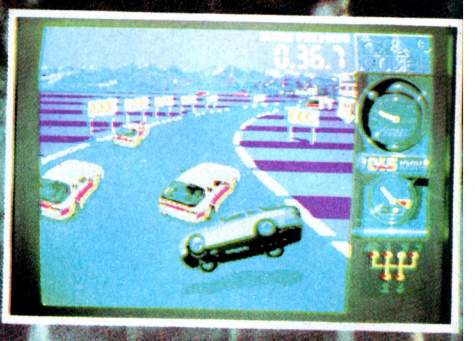
3791871008505 00160

HEBDOMADAIRE N° 16 - 6 OCTOBRE 1988

INFORMATIQUE HEBDO • INFORMATIQUE HEBDO • INFORMATIQUE HEBDO • INFORMA

avec René Metge, en





PHOTOS ATARI

199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON MO6-TO8-TO9+
C 64/128
SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16
TANDY PC
et tous les compatibles PC disquettes 5 1/4 et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er

trez dans la course !

Turbo Cup

"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metge

Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup

loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18

N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

ARCADES 16

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
ORDINATEUR .....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

Arcades hebdo

La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 – Télécopie 99.52.78.57.
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction et Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrices
Laurence LE GENTIL
Nathalie POIRIER

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Concepteur graphiste et maquettiste
Patrick LOPEZ
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

OPTION Presse Diffusion
75, rue de Romainville
93100 MONTREUIL – Tél. : (16.1) 48.59.83.66
Terminal NMPP E13

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être limités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

ARCADES HEBDO est édité par les Editions SORACOM, filiale de la S.A. FAUREZ-MELLET, en cours de constitution ; éditrice de AMSTAR, CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine.
RCS Rennes B319 816 302

• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET
• Commission Paritaire 64963 – ISSN 0755-4419

EDITO

Hé, hé ! On s'habitue à la formule hebdo, hein ? Mais faudrait quand même pas en profiter ! Y'a des rigolos qui voudraient deux numéros par semaine, maintenant ! Et pourquoi pas un quotidien pendant que vous y êtes ? Bon, restons sérieux... De l'actualité, des nouveautés, y'en a tout plein en ce moment alors, soyez les premiers à vivre l'événement. Faites enrager vos copains en leur décrivant nos avant-premières et envoyez-les au kiosque du coin pour acheter Arcades. Quant au concours Atari, avouez qu'on vous gâte : elle est presque donnée cette console alors, foncez chez le revendeur du quartier si vous hésitez entre deux réponses.
Salut

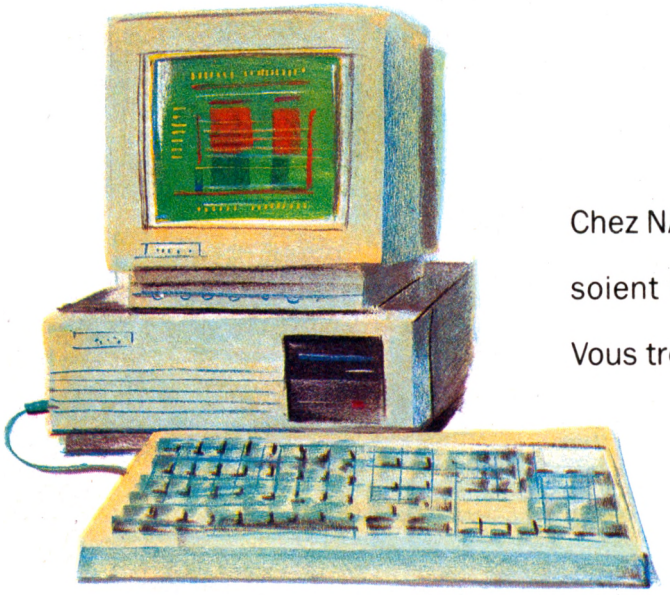
La Rédaction

SOMMAIRE

6 ▷ **A**ctualité
16 ● Editeur, qui es-tu ? **D**elphine Software
19 ▷ **A**daptations
22 ▷ En **A**vant-première
24 ● Le jeu de la semaine : **E**liminator
26 ▷ **B**anc d'essai des jeux
39 ▷ **F**iches-jeux
41 ▷ **M**ayday !
43 ▷ Concours **A**tari
44 ▷ **P**etites annonces
46 ▷ **B**ulletin d'abonnement

Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE – Impression Imp. MAYENNAISE – 53100 MAYENNE
Distribution NMPP – Dépôt légal – N° 24407

LA MICRO EST CHEZ NASA, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



Chez NASA, nous avons le micro qu'il vous faut. Quels que soient vos besoins: gestion, comptabilité, facturation... Vous trouverez la solution chez NASA.

Chez NASA, nous connaissons les enfants. Pour leur plaisir et pour leur avenir, nous avons sélectionné une gamme de micro à prix sympas.

Chez NASA, à chacun son logiciel: jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NASA, nous saurons vous conseiller.

BORDELAIS LEMEUNIER/LEO BURNETT

NASA électronique

TV. HIFI. VIDEO. MICRO.

COMMODORE ET LES J.O.

Des athlètes, il y en a plein chez Commodore. Ce sont ceux de "Olympic Challenge". En Angleterre, Commodore a choisi de sortir sous ce nom, un pack contenant le C64, son magnéto K7, un joystick et... 10 jeux de simulation sportive. Pour tous ceux qui n'ont pas été sélectionnés pour Séoul, le voyage ne coûte que 150 £. En Angleterre, le C64 tient toujours la forme !

FESTIVAL DE LA MICRO

La seconde édition de cette manifestation qui, sans atteindre l'aspect gigantesque de l'espace réservé au jeu au PCS de Londres, n'en est pas moins la plus importante du genre en France, ouvrira ses portes du 14 au 16 octobre, à l'espace Champerret (Paris 17ème). Un rendez-vous à ne pas manquer où les organisateurs attendent près de 25000 visiteurs. Les portes ouvrent à 10 heures. Prix d'entrée 25 F. Accès facile par le métro (Porte de Champerret).

ACTIONWARE

Après Capone, voici **Pow** un jeu de tir sur écran, prévu pour Amiga. Rien d'original et si vous avez déjà Capone, ne vous précipitez pas. Par contre, sur le stand d'Actionware au PCS était présenté le **Light Phaser** pour Amiga. Un appendice qui devrait être disponible sous peu en France : la chasse est ouverte !

LE COIN DES VEINARDS

Cinq doigts, cinq ans. La main innocente a désigné les gagnants. Elle aurait bien voulu gagner aussi, la petite fille... Enfin, c'est comme ça ! Il s'appelle Pascal. Il aurait pu s'appeler Noël ou Pentecôte. Non, il s'appelle Pascal, le gagnant qui, comme des centaines d'autres, a trouvé que le jeu du second concours Atari était Lode Runner. Comment ça j'ai oublié son nom ? Mais où ai-je la tête ? C'est Parde, son nom, Pascal Parde. Bravo Pascal, envoie-nous vite ta photo et d'ici 4 ou 5 semaines tu recevras ta console XE et son extension micro. Les cinq autres gagnants, qui recevront une cartouche de jeu sont : Raphaël Ulrich, Thierry Point, Emmanuelle Bodmer, Jean-Philippe Pinon, Stéphane Nogray. Bravo à tous !

Light Phaser

UN MARIAGE DANS LA MICRO

Nos confrères Amstar et CPC ont décidé d'unir leurs destinées à compter du 10 octobre. A cette date, un magazine de 128 pages sortira sous le titre Amstar & CPC et sera en vente dans tous les kiosques au prix de 20 F. Toutes les nouveautés (jeux, utilitaires, matériels) concernant l'Amstrad y seront présentées ainsi que de nombreux listings pour satisfaire tous les goûts. Un magazine libre, à la solde d'aucun fabricant, qui s'imposera devant ses concurrents grâce aux charmes de Catherine (dite Kartine) sa Rédactrice en chef et à la force brutale du colossal Olivier, son collaborateur qui fera fuir les plus téméraires. Nous lui souhaitons beaucoup de succès.

NOUVELLE LECTURE POUR MINITELISTES

Si l'aspect technique et les applications du minitel vous intéressent, nous vous suggérons de découvrir, pour la modique somme de 30 F (les 4 numéros) "Fan'Tel", une publication envoyée sur abonnement. Fan'tel, 9 Mail de Bourgchevreuil - 35510 Cesson-Sévigné.

OPERATION "UN LOGICIEL GRATUIT"

Dans Arcades n° 10, un annonceur proposait, avec la collaboration de la revue, un logiciel gratuit. Vous avez été près de 4000 à y participer aussi, soyez patients et indulgents, si les envois se font... un peu attendre.

C'EST MAGIQUE, C'EST MAGNETIQUE

Photo de famille d'une gamme de nouveaux produits, présentant un bon rapport qualité-prix ; Magnetic Technology Media, c'est le nom de cette collection de disquettes 3", 5" 1/4, de cassettes et de disquettes de nettoyage, pour la bonne santé de votre matos. Vendus par BEP, annonceur dans Arcades.

THE BIG APPLE

Non, on ne va pas la croquer, la grosse pomme. On ne vous a encore jamais parlé d'eux. Avec un nom comme ça, ils font du soft sur quel ordinateur ? J'en fais le thème d'un concours et vous êtes pris au piège, parce que vous avez répondu Apple. Comment ça, non ? Menteurs.

Bon, c'est vrai, certains programmes sortent sur Mac, mais pour le reste, c'est sur C64, Spectrum, ST, Amiga, PC.
Leurs jeux, on en reparlera dès qu'on pourra les tester. **Oops !** est un jeu mêlant la stratégie et la complexité d'un labyrinthe. **The Fool's errand** : 80 puzzles a résoudre pour détrôner la Grande Prêtresse qui domine le monde. **Harrier Strike Mission II** arcade et simulation de vol avec 6 scénarios.

LORICIELS

Ils sont créatifs dans le quart sud-est de la France. Après le Studio d'Annecy, on annonce l'ouverture prochaine du **Studio de Grenoble**. Une occasion à ne pas rater si vous faites partie des talents informatiques de la région. L'équipe mise en place sera là pour vous guider, pour vous aider à mener à bien vos projets.

Ils sont cachotiers, les gens du Studio d'Annecy. Après avoir préparé dans le plus grand secret **Fusion 2** sur CPC, voilà qu'ils annoncent **Star Trap**, un jeu d'aventures sur ST, écrit par des programmeurs de là-bas, et pas n'importe lesquels, puisqu'ils ont à leur actif Incantation, Kristor, Kharma. Il y aura 2 disquettes pour ce voyage intersidéral, techniquement très beau, à réserver aux vrais fanas de l'aventure.

Ce mois-ci, on va découvrir **Cobra II** sur ST (un jeu complètement refondu par rapport à sa première version), **Albedo** sur PC et **Mata Hari** sur ST (avec des graphismes très améliorés par rapport à la version CPC présentée dans Arcades...). Le prix des jeux sur ST sera de 199 F. Sur PC, **Zone** est un jeu d'aventures sur lequel rien n'a filtré à ce jour. Que de mystères ! Enfin, le très attendu **944 Turbo Cup** sera disponible sur ST, CPC, Amiga, MO6, TO8 et 9+ à la fin du mois. La version PC sortira fin novembre. Petite modif de dernière minute, l'un des modes de changement de vitesses fera appel à 2 joysticks. Quant à **A 320**, il sortira sur PC fin novembre.

Mendès-France, M. C.

AMSTRAD

coup de cœur pour

DU 4 AU 7 NOVEMBRE

La Turbo Cup, il y a un moment qu'on vous en parle. Le manuel du jeu sera fait à partir d'une interview de René Metge. C'est une véritable mine de renseignements sur le pilotage de la Porsche 944. Effet des pneus, du réglage des trains. Faut-il mettre des gants ? Les pilotes sont-ils superstitieux ? Autant de questions qui trouveront une réponse avec la lecture de ce manuel. On ne résiste pas au plaisir de vous en reproduire un extrait concernant l'importance du compte-tours dans le pilotage.

L.W. : Est-ce que tu te sers des instruments de la voiture ? Est-ce que tu les regardes souvent ou est-ce qu'en fait tu ne les regardes pas tellement. Qu'est-ce que tu utilises le plus, le compte-tours ?
R.M. : C'est le compte-tours pour la montée des vitesses. Ça c'est important de passer les vitesses au bon moment de façon à ne pas se faire surprendre par le rupteur et aussi de ne pas la passer trop bas. Si je la passe à 5800 tours par exemple, je vais repasser dans une portion de tour où la voiture ne va pas reprendre ; il faut la passer à 6200 tours précis.
Sinon, après qu'est-ce qu'on regarde ? Eh bien, on n'a pas le temps de regarder beaucoup de choses mais par contre on regarde la température d'eau. C'est à peu près tout ce qu'on peut regarder.
L.W. : Les vitesses, tu ne regardes jamais ?
R.M. : Non, c'est automatique ça !
L.W. : Mais ça veut dire que tu regardes le compte-tours à chaque fois que tu passes les vitesses ou uniquement dans certains cas.
R.M. : A chaque fois parce qu'on perd ne serait-ce qu'un ou deux dixièmes et ces 2 dixièmes-là pour les rattraper, il faut passer un ou 2 dixièmes plus vite dans une course. Si on perd un dixième à chaque virage et s'il y a 12 virages, ça fait 1,2 s et ça c'est irrémédiable.
Donc, c'est au centième près par tour.

EXPO les loisirs **MICRO, SON, VIDEO**

A AMSTRAD EXPO 88, Amstrad présente toutes les innovations qui vont révolutionner les loisirs. Parmi elles, à voir absolument :
• Une station micro complète (bureau, adaptateur télé, radio-réveil AM,FM, joystick et 15 jeux) pour les possesseurs d'Amstrad 464 et 6128 couleur.
• Le magnétoscope VCR 6000 (VHS - HQ) et sa fameuse télécommande "Easy-Programmer", et le VCR 6100 à programmation code-barre. Deux révolutions dans la simplicité d'emploi.
• Le Studio 100, à la fois studio d'enregistrement multipiste, chaîne musicale et console de Disc-jockey, un must pour les amateurs de musique.
• Les intégrés télévision-magnétoscope TVR2 et TVR3.
• Et toujours, ses nombreuses chaînes Midi, classiques et à disque laser.
Avec les prix Amstrad, les coups de cœur, c'est pour tout le monde : Amstrad le prouve une fois encore à AMSTRAD EXPO !

AMSTRAD EXPO 88

. PARIS . PORTE DE VERSAILLES

INFOGRAMES

Les Tuniques Bleues, c'est la guerre entre les habits bleus et les habits gris. C'est sur le principe d'un jeu de stratégie, entrecoupé de séquences d'action, que le thème a été développé. On peut choisir son camp, la bataille et bien sûr, le niveau.
Un "construction set" a été intégré au jeu pour créer ses propres batailles. Selon les résultats obtenus lors des séquences d'action, on récupère quelques avantages pour la partie stratégique. Il y a, en tout, trois jeux d'arcade différents, mais nous y reviendrons. Pour ST, Amiga et PC.

Ah ! Ah ! On vous en parlait récemment, après avoir vu les premières images au PCS de Londres, le **"Donjons et Dragons"** façon Infogrames prend forme. Le titre n'est pas encore arrêté mais, à notre avis, les amateurs de jeux de rôles ne devraient pas être déçus. Graphismes, animations et... ergonomie sont au rendez-vous ! Pour Amiga, ST et PC.

A l'ouest, y'a du nouveau. Ou plutôt à l'est, parce que Villeurbanne, le fief d'Infogrames, c'est plutôt à l'est. Alors pourquoi parler de l'ouest ? A cause de **Wanted**, l'un des prochains jeux sur ST et Amiga. C'est un western, un peu façon Gunsmoke d'après la photo mais, pour le moment, c'est tout ce qu'on sait. Le suspense ne devrait pas durer car la sortie est prévue courant octobre.

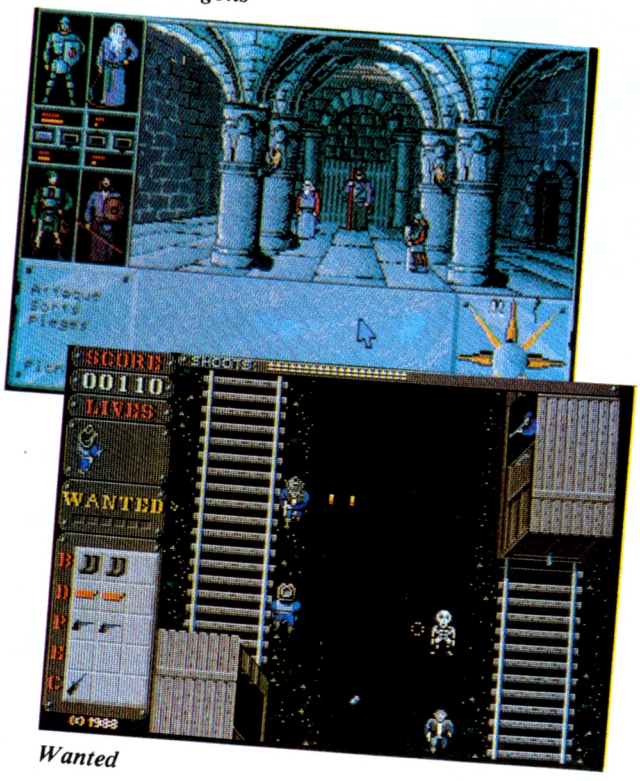
ELITE

Ça y est, **Overlander** version C64 est arrivé. On va jeter un coup d'œil dessus et on vous présente ça dans les adaptations du prochain numéro, le test sur ST ayant été publié dans Arcades Hebdo n° 11.

EXXOS

***On ne connaissait pas son titre : il s'appellera* Psy Man.** La jaquette est assez explicite du genre. Exxos, c'est le fantastique avant tout. Les savants font des expériences directement sur l'homme. Ici, le joueur peut se placer dans l'un des 5 corps préfabriqués (!) qu'il assemblera lui-même. Et une tête par ici. Passe-moi les jambes s'il te plaît...

Donjons et dragons



Wanted

HEWSON

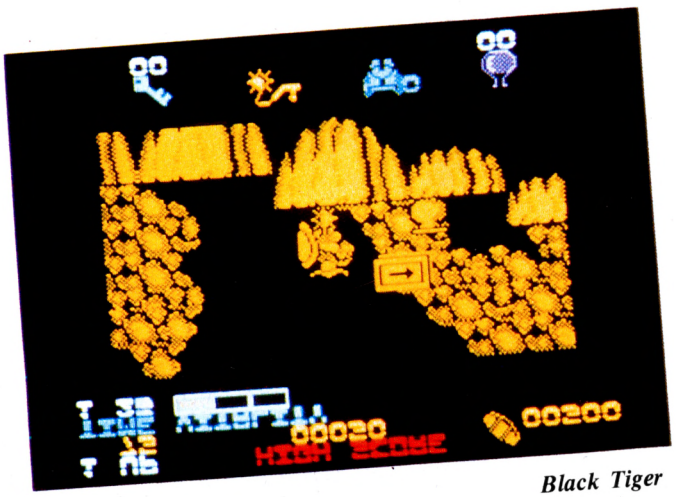
Une production importante, souvent de qualité, avec un tir groupé pour des sorties à l'occasion du PCS de Londres. On citera pour exemple, l'excellent Eliminator (sur ST), la très belle adaptation de Nebulus (sur ST et Amiga), Zynaps (sur ST), Exolon (ST) et Netherworld (sur Spectrum et CPC). Enfin, **Cybernoïd II** qui vient d'arriver sur C64. On le met à cuire et on vous rappelle !
Et ce n'est pas tout ! La gamme économique Rack-it s'enrichit de nouveautés telles que Scorpion, 5th Gear, Ocean Conqueror, Light Force, Schockway Rider et Hydrofool. On reviendra sur les principaux d'entre eux.

TITUS

Après les sorties de Fire and Forget sur Amstrad et d'Off Shore Warrior sur Amiga et Atari ST, ainsi que sur Amstrad, que nous réservent les Titus-men ? Au rythme **d'un logiciel par semaine** (sur une machine différente) jusqu'à la fin de l'année, nous allons avoir Crazy Cars sur Commodore 64 (avec une super animation pour un huit bits) ainsi que Fire and Forget sur Spectrum ; et bien sûr Galactic Conquerors qui sortira sur Amiga, ST, CPC et PC. Sinon, vous pourrez aussi admirer Crazy Cars sur Macintosh et même en couleur sur Macintosh II !

Enfin, pour novembre, on nous annonce la venue d'un Crazy Cars II en vraie 3D, avec une super animation et gestion de route, des embranchements, une carte routière... On l'attent comme vous !

Le PDG de **Titus lance un appel** aux possesseurs d'Atari ST : il y a un problème ! Malgré un parc de machines trois fois plus important que celui de l'Amiga, Titus vend plus de logiciels sur ce dernier que sur Atari ! Quoi ? Qui a dit piratage ? Réseaux pirates ? En tout cas, la situation est préoccupante (et Titus ne serait pas le seul dans ce cas). A tel point que si cela continue ainsi, Titus cessera de produire des versions Atari ST de ses logiciels. Et si l'on va plus loin (l'effet boule de neige, vous connaissez ?), les utilisateurs de ST se retrouveront peut-être un jour sans logiciels... Pensez-y, sinon ça sert à quoi que Titus y se décarcasse ?!

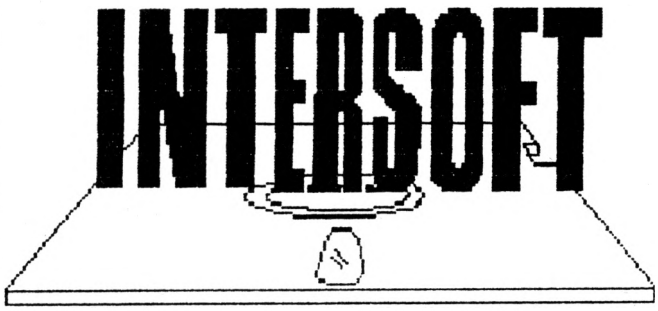


Black Tiger

US GOLD

C'est fou ! Perrier ? Non, Pepsi ! Mad en anglais. **Mad Mix** exactement, c'est le titre d'un jeu, le premier sélectionné pour le challenge Pepsi-US Gold. Dans Mad Mix, personnages et décors se mêlent (d'où le titre) et on doit poursuivre des monstres et des fantômes parmi 15 tableaux délirants. Sur CPC, C64 et Spectrum.

Ça se confirme, **Black Tiger** a pris du retard. Prévu initialement pour la fin septembre, les programmeurs ont choisi de jouer la montre. On leur pardonnera volontiers s'ils nous sortent un jeu qui tient debout. Un jeu de Capcom, où l'arcade et l'aventure se donnent rendez-vous. Prévu sur CPC, Spectrum, C64, ST, Amiga.



15 Rue des Lices - 84000 AVIGNON
Tel : 90.85.76.98
CENTRE D'ECHANGE
DU LOGICIEL

NOUVEAU : Vos commandes traitées sous 24h grace au minitel.

Messagerie, Petites Annonces, Promos, jeux, Help, Dialogue en Direct, etc...

CONCOURS PERMANENT

GAGNER DES LOGICIELS GRACE AU JEU DU QCM.

Vos jeux n'ont plus de secret pour vous, ils ne vous amusent plus. Echangez-les contre de nouveaux.

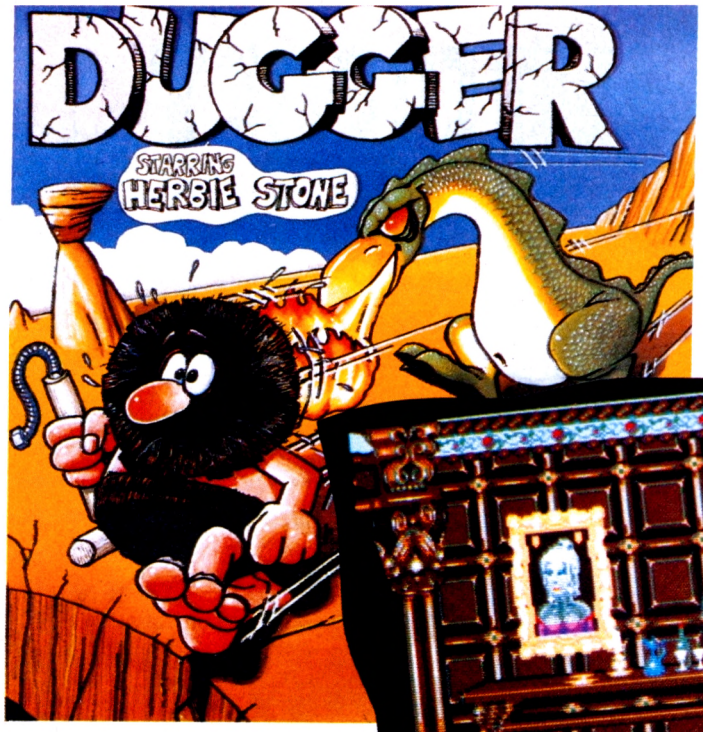
Pour recevoir le catalogue correspondant à votre ordinateur, retournez-nous le bon ci-dessous dûment remplis.

Bon à retourner à :
INTERSOFT 15 Rue des Lices 84000 AVIGNON

Veuillez m'envoyer votre catalogue pour :
- ☐ PC & COMPATIBLES
- ☐ AMSTRAD CPC
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Joindre 1 timbre à 2,20 F

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____



LINEL

C'est nos voisins suisses. Au pays du chocolat et de la ponctualité, on sait aussi faire d'excellents jeux. D'accord, c'est surtout sur Amiga que Linel exerce ses talents mais les versions ST arrivent. On nous promet même d'autres conversions, c'est tout dire ! Après Crack, voici **Dugger** avec, en vedette, Herbie Stone, cet étonnant personnage sorti tout droit de la préhistoire. On vous reparlera davantage de tout ça mais voici, en attendant les prochaines sorties : Dugger (Amiga, ST), The Champ (Amiga), Kaiser (Amiga, ST) et Dragonslayer (Amiga).

MICRODEAL

Un jeu pour les plus de 18 ans : **Fright Night**, de l'arcade sur Amiga mais aussi, un rendez-vous avec l'horreur. Steve Bak et Pete Lyon ont encore sévi ! Une promesse de qualité ; nous verrons si elle a été tenue ! Enfin un jeu qui nous met dans la peau du méchant...

TYNESOFT

C'est le cirque ! Non, mais quel cirque ? Le cirque, le spectacle sous chapiteau avec **Circus Games**, un jeu sur ST, Amiga, PC, C64 et Spectrum. Très beaux, les graphismes ; on attend les disquettes avec impatience !

Circus Games

CINEMAWARE

Rocket Ranger arrive. Ça fait presque un an qu'on en parle. Cette superproduction devrait être distribuée en France, avant la fin du mois, par Ubi Soft. Sur Amiga d'abord, puis sur C64.

Rocket Ranger

SEGA

Thunderblade est prêt sur les consoles Sega. Mes espions m'ont affirmé que la conversion d'un des plus beaux "coin-op" est une véritable réussite. Depuis, je cherche la cartouche : on va l'éplucher, ce jeu ! En France, la distribution de Sega se restructure. C'est Virgin qui en a désormais la charge.

Foxx Fights Back

Fernandez Must Die

Speedball

MIRRORSOFT

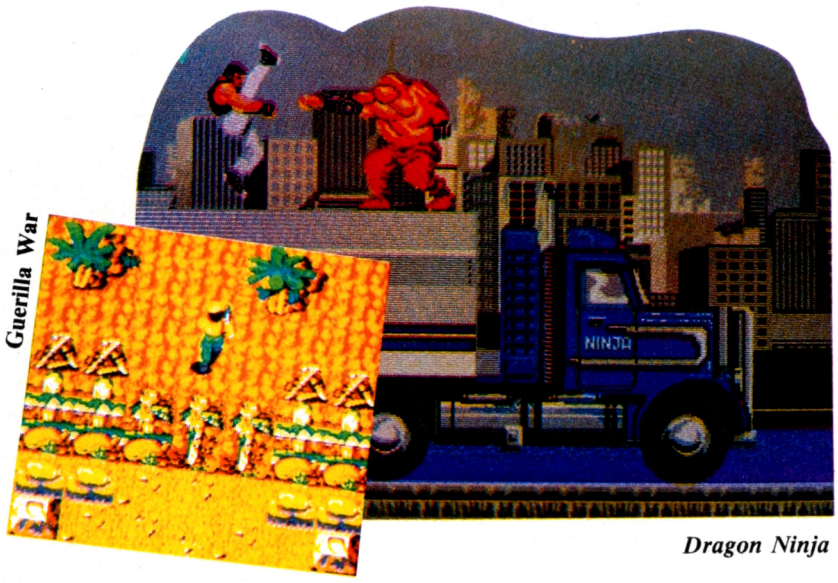
Plusieurs marques sont représentées par Mirrorsoft et en particulier le nouveau label de qualité, Image Works. Ce nom vous dit quelque chose si vous avez lu dans Arcades le test de **Sky Chase** (disponible sur Amiga et ST). Le prochain titre que nous présenterons sera certainement **Fernandez Must Die** un jeu d'action qui sortira sur Amiga, ST, C64, Spectrum et CPC. Un territoire immense à explorer, des centaines de prisonniers à libérer, de l'or à récupérer et la puissance et la folie du Général Fernandez à affronter.

Speedball est probablement un futur hit avec de beaux graphismes et des sons digitalisés. Basé sur un sport imaginaire, alliant stratégie, vitesse et... violence, Speedball fera parler les armes. Gage de qualité, il a été conçu par l'équipe qui avait créé Xenon, "The Bitmap Brothers". On pourra descendre dans l'arène dès novembre, sur ST, Amiga et PC.

Avec **Foxx Fights Back** on va découvrir les péripéties de la vie d'un renard. Ah, si Jean de la Fontaine avait vu ce jeu sur ordinateur, il en aurait fait une fable ! Monsieur Foxx doit chercher sa nourriture dans un monde hostile : les fermiers protègent soigneusement leurs élevages de poulets, les animaux de la forêt ne l'aiment pas et l'attaquent et... il se trouve pris dans une chasse à courre. C'en est assez ! Monsieur Foxx, le renard, prend sa mitrailleuse et part en guerre. Prévu sur C64 et Spectrum.

OCEAN

Faisons le point sur les nouveautés de cet éditeur prolifique.



Guerilla War

Dragon Ninja

• Orion's Belt
Dans la lignée de Starglider et d'Elite (qu'on attend toujours, entre parenthèses), la firme anglaise va sortir un jeu basé sur le même système d'objets en 3D pleine, doté d'une animation béton ! A l'intérieur d'un vaisseau pouvant se déplacer au sol (comme un tank) ou en l'air (comme un avion, si vous ne voyez pas !), vous vous baladerez à la surface de planètes hostiles qu'il vous faudra pacifier. Une dizaine de niveaux, une animation coulée et rapide : on l'attend avec impatience ! (sur Atari ST pour l'instant).

• Dragon Ninja
Vous connaissez le jeu d'arcade ? Ceux qui ne le connaissent pas, zéro, dehors, du balai ! Bon, pour les autres, l'adaptation d'Ocean France avance à grands pas et, le résultat devrait laisser du monde pantois (cf. photo !). Votre Ninja préféré va bientôt pouvoir vous permettre de vous défouler sur Atari et Amiga (sortie prévue en décembre).

• Opération Wolf
Encore une conversion d'un jeu de salles et même d'un de ceux qui marchent très fort ! Ocean France nous réalise une version en acier (!) avec des sprites énôôrmes (comme la véritable version), et le même graphisme (bon, on va pas chipoter, il manquera peut-être quelques couleurs... mais pas beaucoup !). Le jeu ? Libérer des otages dans des camps de prisonniers, à grand renfort de mitrailleuses et de lance-roquettes : de la dentelle ! Attendez décembre pour le voir débarquer sur Atari et Amiga.

• Guerilla War
Réalisé par une équipe française (Prestasoft), Guerilla War est un jeu du style Commando, mais doté de sprites beaucoup plus beaux. Adapté d'une machine d'arcade, il vous emmène dans des jungles oppressantes et des cités en ruines, armé seulement (!) de grenades et d'une mitrailleuse : pauvre petit, il va se perdre sans sa maman !

• Daley Thompson's Olympic Challenge
Après le Commodore 64, c'est l'Amiga et l'Atari ST qui sont touchés par la fièvre décathlonnienne et pas n'importe comment ! Images digitalisées de Thompson quand vous courez, toujours une chouette animation et une bonne musiquette : les fadas du sport en fauteuil vont être ravis ! A vous les médailles d'or !

• Rambo III
En même temps que le troisième film du même nom, devrait paraître le logiciel. Le Colonel Trautman a été enlevé alors qu'il aidait les maquisards afghans. Et par qui, je vous le demande ? Mais oui, par des infâmes soldats russes ! Beurk ! Un seul homme peut encore sauver le colonel américain, et c'est... Super Dupont ! Euh non, j'me suis planté (Gérard, on la refait !). En fait, c'est Rambo, quôa ! Champs de mines, pose de pièges, exploration et élimination : Rambo is back on the scene !

• Where time Stood Still
On vous a déjà parlé du soft, il arrive incessamment sur Atari ST. Votre avion s'est écrasé sur un plateau du Tibet (une vraie crêpe, ce pilote !), mais vous et vos trois compagnons en sortez indemnes. Malheureusement, votre espoir est de courte durée quand un dinosaure gigantesque vient sur vous ! Où est-ce que vous avez bien pu vous fourrer ? Et surtout... quand ? La réponse à cette impressionnante question bientôt sur vos micros.

Orion's Belt

Rambo III

FIRE AND FORGET

DREAM-UP 45.84.29.79

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE

VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...

VERSION AMIGA

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

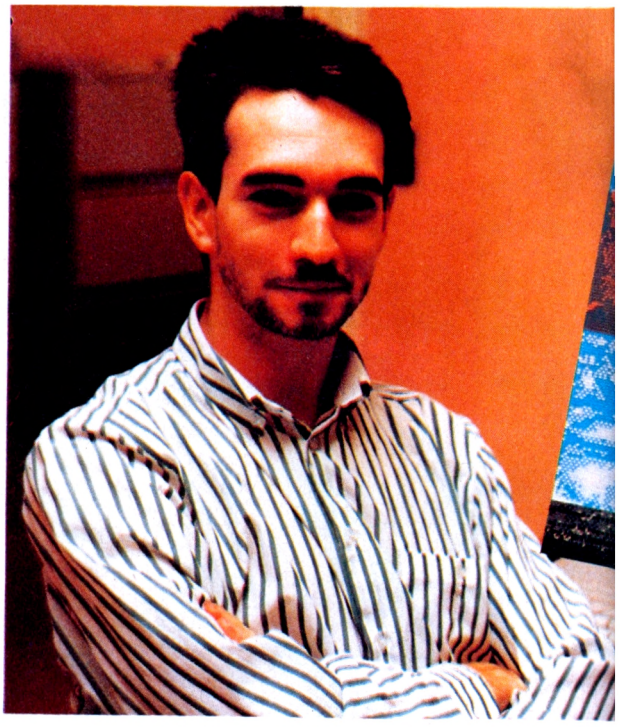
VERSION ATARI ST

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DELPHINE SOFTWARE

Un nouvel éditeur français de logiciels, c'est toujours un heureux évènement dans notre paysage micro.



Emmanuel LE COZ, graphiste de Castle Warrior

Pierre FAURE, programmeur de Castle Warrior

Castle Warrior/ST

Les naissances dynamisent souvent la production de nos softs ; mais rares sont ceux qui peuvent espérer aller jouer dans la cour des "grands" et concurrencer les géants du logiciel que sont Activision, Konami, Taïto, etc.

Pourtant, la toute nouvelle société Delphine Software, née mi-juillet de cette année, arrive sur la place publique avec un sourire enthousiaste et des visées ambitieuses. Mais jugez plutôt...

Si le département logiciel est tout récent, ce n'est pas le cas du groupe Delphine, qui dispose déjà d'un certain poids, pour ne pas dire d'un poids certain !

Grande compagnie de disques (110 millions d'albums déjà vendus, quatre studios d'enregistrement, présence dans 60 pays), le groupe possède aussi dix agences de mannequins en France et aux USA *(NDRC : T'es chié, Stéphane, y vont tous nous demander des photos)* ! Mais comment sont-ils venus à l'informatique ?

Excellente question, je me remercie de me l'être posée !

Tout d'abord, les studios disposent de nombreux micros (Atari, Macintosh, Amiga) pour piloter les synthés, par exemple.

Ensuite, Jean Gaudlot (un des compositeurs de Richard Clayderman, qui est édité par Delphine Records, voilà pour les liens logiques) possède lui aussi un Amiga.

Et c'est lui qui va trouver Paul de Senneville, le président de Delphine, avec cette excellente idée : "Si on se diversifiait dans l'informatique ludique ?". Au lieu de réagir comme tout bon PDG et de jeter l'importun, ce dernier accueille le projet avec enthousiasme, séduit par l'aspect hyper-créatif de la production de jeux (secteur où la création est aussi importante que dans le domaine de la musique). Il recrute alors Mickaël Sportouch (le graphiste de Space Harrier, pour les ignares qui n'ont pas encore ce super soft dans leur logithèque !) comme responsable du département logiciel et vogue la galère ! Delphine Software est née !

Bio Challenge/ST

réalisent "Bio Challenge", un pur jeu d'arcade où vous jouez le rôle d'un robot puissant (il paraît qu'il n'y a qu'eux qui survivent à cette époque !), qui se débarrasse de ses ennemis mais qui conserve leurs carcasses (!), le tout en 160 couleurs et scrolling à 4 niveaux sur l'Atari ST (!!). Ces deux jeux auront leur graphisme particulièrement soigné, de même que l'animation (gros sprites, scrollings coulés,...). Et le son ? Toutes les musiques des jeux sont signées Jean Baudlot et si vous attendez de la musique de chambre, vous allez être déçus : les bandes-son sont super-béton, rythmées et pétantes à souhait. (A n'écouter qu'en stéréo, volume bloqué à donf !). Ces programmes devraient nous arriver vers décembre, on les attend avec impatience. A plus long terme, on envisagerait un jeu style "Galaxy Force" se passant à l'intérieur du corps humain en 3D (Miam !).

Soutenu par un grand groupe, cherchant l'innovation et la qualité avant tout, Delphine Software se donne les moyens de percer dans l'industrie du logiciel de jeu. En tout cas, Noël promet d'être très chaud pour les possesseurs de seize bits !

Stéphane CLOIREC.

La jeune société va développer des logiciels de jeu sur les 16/32 bits (Atari, Amiga, car ce sont actuellement les machines les plus porteuses et les plus intéressantes au niveau technique : c'est sur ces machines qu'il y a le plus à faire) mais également sur compatible IBM (on vise directement le marché américain, chez Delphine !) et des adaptations seront certainement réalisées pour les huit bits (surtout pour Amstrad CPC). Si le marché le permet, des applications seront envisagées pour l'Archimède d'Accorn (deux des membres de l'équipe en sont déjà équipés, les veinards !) et pour l'hypothétique console 68000 d'Atari, qui sait ? Et d'entrée de jeu, Delphine annonce la couleur.

"Nous allons garder une ligne de conduite cohérente basée sur la qualité des logiciels développés et une constante innovation technique, pas comme... qui sort successivement un soft génial et un machin infâme ! Nous voulons devenir un symbole de qualité, une sorte de Psygnosis français... mais en mieux !...

Pour se donner les moyens de réaliser ses vœux, Delphine Software s'est entouré d'une équipe de développement interne, ainsi que d'une équipe fire-lance dont les noms ne vous seront certainement pas inconnus : à la programmation, on trouve Pierre FAURE ("l'Histoire des Temps") et Paul CUISSET ("Space Harrier ST, "Tonic Tile ST") et les graphismes sont à la charge d'Emmanuel Le COZ (Guerilla War, illustrations dans une revue de micro loisirs bien connue) et de Denis MERCIER (Tonic Tile). Le plus vieux des compères n'a que 24 ans !

Bon, c'est sympa tout ça, mais que nous préparent-ils donc chez Delphine ? Deux jeux d'arcade sont en cours de développement. Pierre et Emmanuel travaillent sur "Castle Warrior", un jeu du style Dragon's Lair où un personnage barbare (vu de dos) avance dans un sombre donjon peuplé de créatures plus hideuses les unes que les autres, doté d'un scrolling assez particulier... Paul et Denis, pour leur part,

Michaël SPORTOUCH, responsable du département logiciel

Micro Programmes

82-84, bd des Batignolles - 75017 PARIS

Tél. (1) 42 93 24 58

LE SUPER PACKAGE

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464*) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 francs seulement, nous vous proposons :

• Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro • Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil • 15 cassettes ou disquettes de jeux • Une manette de jeux. Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre, un superbe bureau.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.*

Micro-maniaques, tous à vos postes !

1 290 F TTC

VOTRE AMSTRAD CPC 6128 COULEUR

3 990 F TTC

GRATUITE : 1 manette de jeux + 1 compilation de jeux

3 990 francs. A ce prix là, tout est compris : l'ordinateur le plus vendu en Europe, l'écran couleur, le lecteur de disquettes, le Basic, le Logo, la documentation en français.

Une seule prise à brancher et vous voici prêt à savourer des milliers de logiciels éducatifs et ludiques géniaux, et même des logiciels professionnels (tableurs, traitements de texte, fichiers, etc.).

Ordinateur 6128 Amstrad : la réussite est au bout de vos doigts !

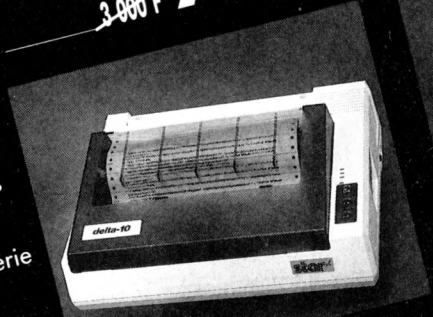
PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE IMPRIMANTES

(Jusqu'au 31/12/88 suivant la disponibilité des stocks.)

IMPRIMANTE STAR DELTA 10

~~3 000 F~~ **990 F TTC**

- 160 cps en listing
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- 8 K de Buffer
- Sorties parallèle et série



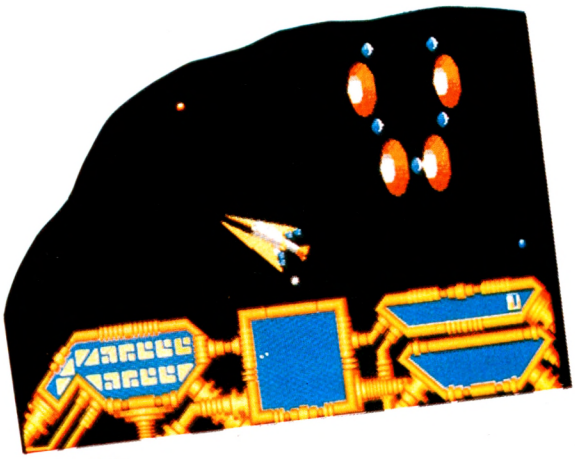
IMPRIMANTE STAR RADIX 10

~~4 000 F~~ **990 F TTC**

- 200 cps en listing
- 50 cps en NLQ
- Bidirectionnelle
- Graphique
- 4 polices de caractères
- Friction/traction
- Introducteur semi-automatique
- 16 K de Buffer
- Sorties parallèle et série

Les imprimantes sont fournies sans cordon.

ADAPTATIONS

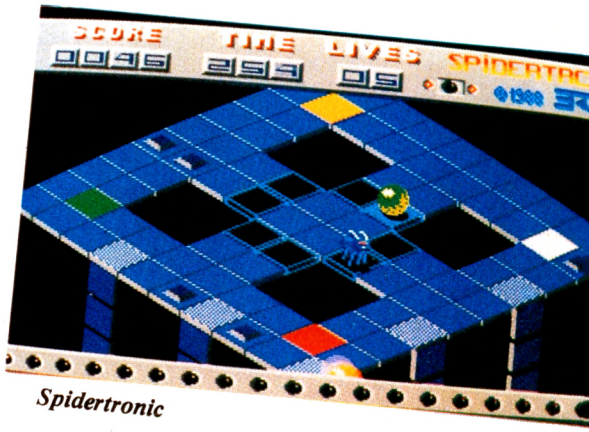


Whirligig

Daley Thompson

• **D**ans sa version ST, **Whirligig**, n'apporte pas de différence par rapport au jeu présenté sur Arcades n° 14 en Amiga. Graphismes, sons et animations restent identiques. Le vaisseau est toujours aussi difficile à maîtriser et l'espace à explorer, aussi vaste. De la 3D agréable, c'est vrai, mais un jeu qui finira par lasser assez rapidement.

• **A**vec **Spidertronic**, l'Amigo trouve une amiga qui n'est pas une mygale mais qui est quand même une araignée. C'est pas l'Amigo, c'est l'**Amiga**, c'est vrai ! Le jeu est très coloré. Il n'y a pas de musique mais des bruitages et les animations sont sympa. Ce jeu d'Ere International avait été testé dans Arcades n° 7 sur ST. Moi j'aime. C'est de l'arcade et ça peut rapidement devenir une drogue, un peu comme Marble Madness. Ne vous laissez pas abuser : une part de stratégie est nécessaire. On peut se laisser tenter sans crainte.

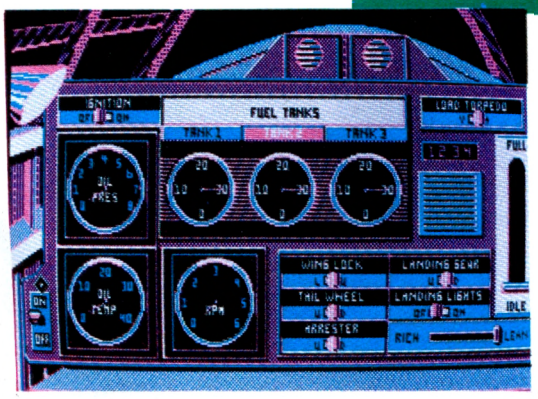


Spidertronic

Night Raider

• **N**ight Raider est disponible sur **Atari ST**. Les graphismes n'ont rien de commun avec la version CPC sur laquelle nous avions testé le jeu précédemment, dans le n° 12 de l'Hebdo. Présentation amusante avec à l'écran, le moustachu hystérique (Hitler) et Churchill qui vocifèrent chacun leur tour. Si les missions sont toujours intéressantes, l'animation aurait pu être un peu améliorée... 14/20. Quant à la version PC, elle est en CGA et en EGA : un très bon point. Hélas, les animations sont lentes...

Ultima IV



• **U**ne bonne nouvelle, **Ultima IV** est disponible sur **Amiga**. L'intérêt du jeu n'est ni dans les graphismes, ni dans les animations qui sont pour le moins élémentaires. Non, les fidèles des productions de Lord British portent leur attention sur le scénario et sur la durée de vie d'une telle réalisation. Ici, aucune crainte à avoir...

• **S**portifs, en tenue ! Joystick en main, Adidas aux pieds, si, si, la marque est importante et l'écran du **CPC** devant les yeux, soyez prêts à animer **Daley Thompson**. Beaucoup d'huile de coude nécessaire et un joystick à toute épreuve car il va falloir l'agiter... dans tous les sens ! Beaux graphismes et animations correctes mais... fatigue en perspective. A réserver à tous ceux qui préfèrent le sport en chambre au grand air des stades !

TOUS LES LOGICIELS
DES JEUX ET DES APPLICA

AMSTRAD CPC

APOCALYPSE	C/D	140/220 F
AQUANAUTE	D	159 F
ARCADE ACTION	C/D	129/229 F
ATOMIK	C/D	119/159 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BOBO	C/D	149/199 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/149 F
CAPTAIN BLOOD	C	140 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
COMPILATION GREMLIN	C/D	129/229 F
CORPORATION	C/D	99/149 F
CRASH GARRET	D	220 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	**C/D**	**109/169 F**
ERE HITS N°2	C/D	150/230 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	99/149 F
FLYING SHARK	C/D	89/149 F
GEE BEE AIR RALLY	C/D	99/149 F
GOLD HITS N°3	C/D	129/229 F
GOLD SILVER BRONZE	**C/D**	**199/329 F**
GOTHIK	C/D	89/149 F
HIGH EPIDEMY	C/D	119/159 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	C/D	109/159 F
JINXTER	D	199 F
KARATE ACES	**C/D**	**169/199 F**
KARNOV	C/D	99/149 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	220 F
LA PANTHERE ROSE	C/D	120/190 F
LEADER BOARD COLLECTION	**C/D**	**199/259 F**
LE JEU DU ROY	C/D	99/149 F
LES EXCLUSIFS N°1	C/D	119/159 F
LES GEANTS D'ARCADE	C/D	129/229 F
LES HITS DE L'AVENTURE	D	250 F
LES PRIVES	C/D	140/190 F
PIRATES	D	149 F
PREDATOR	C/D	99/149 F
PROHIBITION	C/D	120/190 F
RAMPAGE	C/D	99/159 F
RASTAN	C/D	99/159 F
ROLLING THUNDER	C/D	109/159 F
SCRABBLE	C/D	195/245 F
SKY HUNTER	C/D	140/180 F
SUPER HANG ON	C/D	99/149 F
SUPERSPRINT	C/D	99/149 F
TEXTOMAT	D	390 F
THE VINDICATOR	C/D	119/199 F
TURBO PASCAL	D	795 F
WESTERN GAME	C/D	120/190 F

ATARI ST

ALIEN SYNDROME	D	199 F
ARTIST	D	495 F
BARBARIAN	D	159 F
BASIC GFA 3 o	D	750 F
BECKER TEXTE	D	750 F
BLACK LAMP	D	199 F
BOBO	D	190 F
BUBBLE BOBBLE	D	189 F
CALCOMAT 2	D	890 F
CAPTAIN BLOOD	D	315 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DON JOHN MASTER	**D**	**269 F**
DRIVER ATARI LASER	D	195 F
ENDURO RACER	D	249 F
ERE HITS ATARI	D	249 F
EXPLORA	D	390 F
FLEET STREET PUBLISHER	D	990 F
F15 STRIKE EAGLE	D	249 F
GARFIELD	**D**	**199 F**
GENESIS	D	199 F
GOLD RUNNER II	D	259 F
GUNSHIP	D	249 F
IMPOSSIBLE MISSION 2	D	245 F
INTERNATIONAL SOCCER	D	259 F
JINXTER	D	249 F
KILL DOZERS	D	199 F
KNIGHTMARE	D	199 F
L'ANGE DE CRISTAL	D	250 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEATHERNECK	D	259 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LES GEANTS D'ARCADE	D	269 F
LES GUERRIERS	D	250 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
N 10	**D**	**245 F**
OBLITERATOR	D	259 F
OCEANS 5 STARS	**D**	**299 F**
OPERATION JUPITER	D	249 F
OUT RUN	D	245 F
PACK 520 ST MICRO-APPLICATION	D	590 F
PACK 1040 ST MICRO-APPLICATION	D	1 850 F
PREDATOR	D	199 F
PROFIMAT	D	495 F
QIN	D	290 F
RAMPAGE	D	249 F
RODY MASTICO	D	175 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SKRULL	D	249 F
SLAP FLIGHT	D	195 F
SOLDIER OF THE LIGHT	**D**	**199 F**
STAFF X29	D	220 F
STAR TREK	D	195 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER HANG ON	**D**	**199 F**
SUPER TENNIS	D	245 F
TRUCK	**D**	**245 F**
TWIST	D	390 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
VIRUS	D	199 F
VOYAGER 10	D	269 F
WARLOCK'S QUEST	D	220 F
WESTERN GAME	D	250 F
WIZBALL FUTURE	D	249 F
1 ST WORD +	D	790 F

COMMODORE AMIGA

ALIEN SYNDROME	**D**	**199 F**
BOBO	D	249 F
BUBBLE BOBBLE	D	199 F
BUBBLE GHOST	D	250 F
CAO 3D	D	1 490 F
CARRIER COMMAND	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
CORRUPTION	D	249 F
EXPLORA	D	390 F
GARRISON	D	269 F
GEE BEE AIR RALLY	D	199 F

75001 PARIS 31, bd de Sébastopol T:42 33 74 45
75005 PARIS 97, rue Monge T:45 35 00 13
75007 PARIS 28, avenue de la Motte Piquet T:47 05 30 00
75010 PARIS 1, place Stalingrad T: 40 37 41 19
75011 PARIS 31, avenue de la République T:43 57 92 91
75013 PARIS Centre Commercial Masséna T:45 83 48 92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T:43 21 94 30
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T:43 27 79 11
75015 PARIS 332, rue Lecourbe T:45 57 89 39
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T:45 74 59 74
75019 PARIS 211, rue de Belleville T:46 07 25 97
91000 EVRY Centre Commercial Evry II T:60 77 39 59
91700 Ste GENEVIEVE des Bois 96, Rte de Corbeil T:60 16 28 50
92600 ASNIERES 96, rue des Bourguignons T:47 93 90 45
92120 BOULOGNE 96, bd Jean Jaurès T:46 05 59 04

93800 EPINAY SUR SEINE Centre Com. Epicentre T:48 29 11 50
93270 SEVRAN Centre Com. Beau Sevran T:43 83 41 11
93200 SAINT DENIS 3, cours des Arbalétriers T:48 20 12 15
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN 186 T:48 98 31 51
95100 ARGENTEUIL 53, rue P.V. Couturier:39 61 40 44
95200 SARCELLES Centre Com. Les Flannades T:34 19 61 00
01000 BOURG EN BRESSE Bd St Nicolas T:74 23 48 82
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T: 93 74 19 96
06400 CANNES angle rue Hoche T:93 38 82 83
06000 NICE 122, bd Gambetta T:93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T:93 80 87 87
10000 TROYES 7, rue de la République T:25 73 73 89
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T:90 96 11 02
13470 CABRIES C. Com. Barnéoud, Bât. B T:42 02 54 45
13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T : 91 78 00 61

13001 MARSEILLE Centre Com. la Valentine T:91 45 08 67
14000 CAEN 89, rue Bernières T:31 86 65 30
14120 CAEN Mondeville C. Com. Supermonde T:31 34 26 99
17138 PUILBOREAU Centre Com. Beaulieu T:46 67 24 56
18000 BOURGES 13, place Gordaine T:48 65 80 32
21800 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T:80 46 58 88
25000 BESANÇON C.C. Châteaufarine, rte Dole T:81 52 26 03
26000 VALENCE Centre Com. Valence II T:75 55 98 92
27000 EVREUX Cap Cær-Normanville T:32 31 17 17
28000 CHARTRES rue du Bois Merrain T:37 21 28 28
30000 NIMES Bd Salvator Allende T:66 29 87 96
31000 TOULOUSE Boulevard Lascrosses T:61 23 90 94
31000 TOULOUSE 88, av. Jean Jaurès T:61 62 90 36
33000 BORDEAUX 110, cours Alsace-Lorraine T : 56 44 93 01
34500 BEZIERS 35, av. Rhin et Danube T:67 31 75 38

EN VENTE CHEZ NASA
TIONS PROFESSIONNELLES

COMMODORE 64

AIR BORNE RANGER	C/D	149/199 F
BLACK LAMP	C/D	89/149 F
BUBBLE BOBBLE	C/D	89/129 F
COLLECTION KONAMI	C/D	129/229 F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE	**C/D**	**109/169 F**
GEE BEE AIR RALLY	D	149 F
GOLD SILVER BRONZE	**C/D**	**149/199 F**
GOTHIK	C/D	89/149 F
GUNSHIP	C/D	145/195 F
LES EXCLUSIFS N°1 NASA	C/D	119/159 F
PIRATES	C/D	149/199 F
PROJECT STEALTH FIGHTER	C/D	149/199 F
GOLDEN PATH	D	199 F
GOLF CHAMPIONSHIP	D	349 F
GUILD OF THIEVES	D	249 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	350 F
LA PANTHERE ROSE	D	250 F
LEADER BOARD	D	269 F
LEATHERNECK	D	259 F
LE MANOIR DE MORTEVIELLE	D	249 F
LES PASSAGERS DU VENT 1+2	D	290 F
MACADAM BUMPER	D	350 F
OBLITERATOR	D	259 F
PHOTON PAINT	D	699 F
SHANGAI	D	249 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SUPERBASE	D	990 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
UMS	D	249 F
WESTERN GAME	D	250 F
WINTER GAMES	D	269 F
WORLD GAMES	D	269 F

PC et COMPATIBLES 5 1/4 ou 3 1/2

ARMORIK LE VIKING	D	249 F
BOBO	D	199 F
CORRUPTION	D	249 F
CRAZY CARS	D	269 F
DUEL	D	245 F
ECHECS 3D	D	195 F
ELITE	D	249 F
FIRE AND FORGET	D	249 F
F15 STRIKE EAGLE	D	219 F
GUNSHIP	D	349 F
JINXTER	D	249 F
L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	D	290 F
LE JEU DU ROY	D	245 F
LIVINGSTONE PRESUME	D	249 F
MACADAM BUMPER	D	289 F
MALLETTE PRACTI	D	750 F
MICRO-SCRABBLE	D	245 F
MISSIONS EN RAFALE	D	245 F
MULTIPLAN JR	D	699 F
PC GOLD HITS	D	249 F
PIRATES	D	249 F
PORTEFEUILLE BOURSIER	D	999 F
PRACTIBASE	D	399 F
PRACTICALC	D	399 F
PRACTITEXTE	D	399 F
QIN	D	295 F
QUATTRO	D	2 959 F
RAMPAGE	D	249 F
RAPID FILE	D	2 953 F
SILENT SERVICE	D	249 F
SPRINT	D	2 365 F
STARTREK	D	249 F
SUPERBASE PRO	D	2 490 F
SUPER TENNIS	D	245 F
TEXTOMAT	D	820 F
TRESORERIE	D	990 F
TURBO BASIC	D	1 180 F
TURBO DRIVER	D	245 F
TURBO PASCAL V4.0	D	1 535 F
TURBO TUTOR	D	395 F
UMS	D	249 F
VERSAILLES STORY	D	245 F
WORD JR	D	1 175 F
WORKS	D	2 360 F

THOMSON

AQUANAUTE	C/D	145/195 F
ATHLETES	C/D	140/190 F
ATOMIK	C/D	145/195 F
BOBO	C/D	140/190 F
CRAZY CARS	C/D	145/195 F
ENDURO RACER	C/D	145/195 F
F15 STRIKE EAGLE	C/D	145/195 F
FLASH POINT	C/D	145/195 F
GAME OVER	C/D	145/195 F
MALLETTE CREATION	CAR	495 F
MISSIONS EN RAFALE	C/D	145/195 F
PACK THOMSON N°2	C/D	149/195 F
RENEGADE	C/D	145/195 F
SCALEXTRIC	C	175 F
SLAP FLIGHT	C/D	145/195 F
SPORTS D'ETE	C/D	145/195 F
TENNIS + CARTE DU CIEL	D	245 F
TOP GUN	C/D	145/195 F
TOUT SCHUSS	C/D	145/195 F
WIZBALL	C/D	145/195 F
WORD JR	D	1 175 F
WORKS	D	2 360 F

NASA électronique

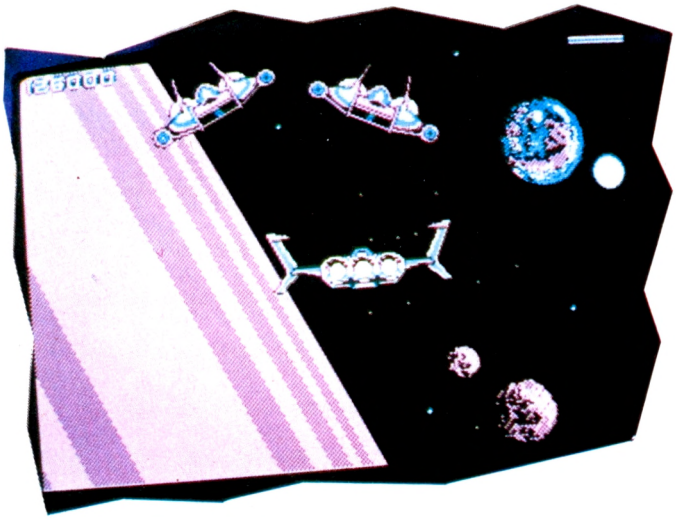
C : CASSETTE — D : DISQUETTE — CAR : CARTOUCHE

Cette liste n'est pas exhaustive. Les prix sont donnés à titre indicatif. Disponibilité dans la limite des stocks.

34470 MONTPELLIER PEROLS Zac du Fenouillet T:67 50 02 49
37170 CHAMBRAY les Tours C. Com. Chambray 2 T:47 28 21 30
38130 ECHIROLLES 12, cours Jean Jaurès T:76 09 19 09
38120 St EGREVE Gal. March. 2, rue des Abattoirs T:76 75 45 50
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T:77 72 36 00
42000 St ETIENNE 32, rue de Rochettes Monthieu T:77 34 19 85
42000 SAINT-ETIENNE 47, place Wilson T:77 41 75 69
44000 NANTES Place du Change T:40 48 19 96
45140 St JEAN de la Ruelle C. Com. Auchan Orléans T:38 43 51 20
47000 AGEN 90, bd de la République T:53 66 93 99
49000 ANGERS Centre Com. Les Halles T:41 86 11 00
50100 CHERBOURG 12, route de Paris T:33 20 52 52
54000 NANCY Centre Com. St Sébastien T:83 35 70 92
58000 NEVERS 1, avenue Hoche T:86 21 50 40
59140 DUNKERQUE 98 à 102, bd Alexendre III T:28 63 89 77
59410 ANZIN Centre Com. Petite Forêt T:27 29 36 90
59000 LILLE 59, rue Nationale T:20 57 59 12
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Centre Com. V2 T:20 91 47 85
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T:44 86 00 02
64600 ANGLET Centre Mercure 6, avenue J.-L. Laporte T:59 52 40 98
62400 BETHUNE Centre Com. La Rotonde T:21 56 98 10
62100 CALAIS Centre Com. Continent T:21 34 90 77
62950 NOYELLES GODAULT «Centre Com. Auchan T:21 49 77 01
64000 PAU 2, bd du Commandant Mouchotte T:59 30 64 66
65000 TARBES 1, av. Bertrand Barrère T:62 51 21 21
66000 PERPIGNAN 26, cour Lazare Escaguel T:68 34 07 62
67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T:88 22 34 00
68200 MULHOUSE 73, rue Franklin T:89 59 89 89
69130 ECULLY Centre Com. du Perollier T:78 33 68 01
69002 LYON 26, rue Grenette T:78 42 99 79
69230 St GENIS Centre Com. St Genis II T:78 56 43 35
69100 VILLEURBANNE 180, cours Emile Zola T:78 84 95 97
71680 MACON Gal. marchande Carrefour Creche s/Saône T:85 37 16 55
72000 LE MANS C. Com. des 4 Roues T:43 23 36 40
73000 CHAMBERY C. Com. Galion Rue Centrale Bassens T:79 70 53 33
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T:50 51 47 22
76200 DIEPPE Centre Com. Mammouth T:35 82 99 84
76000 ROUEN 24-26, rue du Grand Pont T:35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T:35 03 95 15
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T:34 78 64 40
83700 FREJUS 805, av. Delattre de Tassigny T:94 53 32 02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T:90 85 82 10
86000 POITIERS Place du Marché N.D. La Grande T:49 41 63 40
90000 BELFORT 52, Fg de France T:84 28 38 21

GALACTIC CONQUEROR

TITUS
Arcade/Stratégie



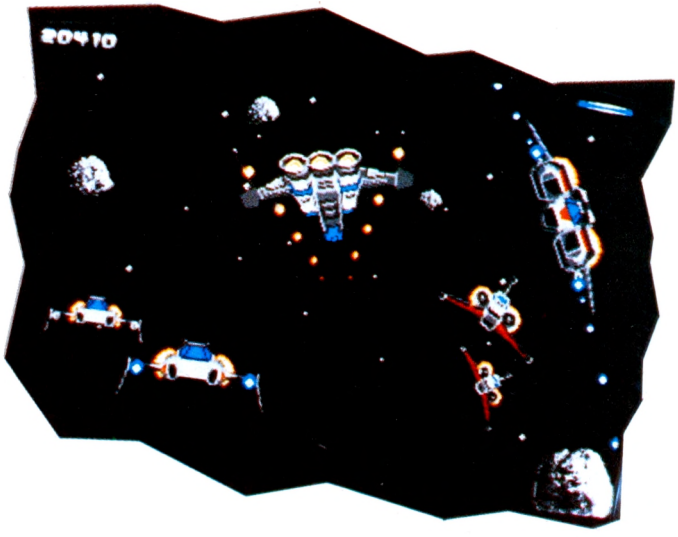
La sonnerie stridente annonçant l'alerte rouge vous tire, bien malgré vous, de la béate douceur d'un sommeil pourtant bien mérité ! Depuis des mois, la guerre fait rage, et les pilotes d'élite ne chôment pas ! Hélas, depuis ces dernières semaines, les attaques contre Gallion, (planète centrale de l'empire galactique et siège du gouvernement impérial) sont de plus en plus fréquentes et de plus en plus violentes aussi. Enfin, quand il faut y aller... Une pilule de réveil, une gélule énergétique avec un verre d'eau et hop ! dans la combinaison de vol ! Le casque dans une main, le harnais de sécurité dans l'autre, c'est au pas de course que vous gagnez la salle de briefing. Et là, force vous est de constater que la situation est loin d'être encourageante : ces empaquetés ont mis le paquet cette fois. Sur la carte du secteur de Gallion où sont représentées toutes les étoiles dotées d'un système planétaire apte à la vie, des points rouges dans le quart nord-ouest montrent la progression des envahisseurs et leurs conquêtes progressent à une vitesse vertigineuse ! Une contre-offensive éclair semble la seule alternative. En tant que plus haut gradé, il vous appartient de commander l'attaque et d'élaborer une stratégie efficace pour endiguer l'assaut. Déjà, dans votre esprit, un plan se dessine : tout d'abord, protéger à tout prix Gallion et son système de quatre satellites (car ils constituent le noyau vital de l'empire) ; ensuite, grâce au nouveau chasseur doté d'un triple propulseur ionique et de deux canons liés à plasma, le fleuron des vaisseaux de guerre de la SNCF (NDLR : Société de Navigation Centrale de la Fédération), vous frapperez derrière la ligne d'attaque ennemie pour couper le soutien de la première vague d'assaut et déposer des troupes sur les planètes libérées, afin que celles-ci essaiment sur les étoiles voisines pour former un noyau de résistance : simple ! Tout ceci ne serait que pure routine, pendant ces mois de guerre, si ce n'était l'exceptionnel déploiement de forces de l'ennemi pour cette attaque : malgré la supériorité technique de la Fédération, le rapport de forces est d'environ un pour mille en faveur de l'agresseur !
De toute façon, vous n'avez pas le choix : c'est ça ou être transformé en hamburger !
Encore un petit sprint pour atteindre le hangar de décollage, un dernier salut aux techniciens de maintenance et vous pressez le bouton qui ferme la verrière du cockpit : la bataille va commencer !

Stéphane

*Testé sur **ATARI ST***

Fiche technique

Le nouveau Titus n'est pas un pur jeu d'arcade ; eh oui, il va falloir réfléchir ! Enfin, pas trop quand même : la part allouée à la stratégie n'est pas énôôôrme, mais elle a le mérite d'exister et c'est un plus pour le logiciel. Le vaisseau que vous dirigez est vu de derrière, et en perspective 3D comme les précédents Titus, mais cette fois-ci, le vaisseau a une totale liberté de mouvement et peut effectuer un 360° (un tonneau, qôa !) dans certaines étapes. Car le jeu est structuré en étapes et la conquête d'une étoile en prend généralement trois, et quelquefois quatre (c'est le tableau-surprise !). L'animation est correcte, de même que les graphismes. Musique et bruitages digitalisés pour la partie sonore, et vitesse réglable pour le vaisseau : de la tortue rhumatisante au maniaque du speed, à vous de décider ! Il vous faudra bien choisir vos conquêtes si vous ne voulez pas vous retrouver submergé par l'invasion. Le jeu étant assez long, il est possible de sauver votre partie en cours. A noter une option délire : pendant tout le jeu, vous êtes suivi par une sonde robot qui vous filme et il est possible de se voir par l'œil de la caméra qui reste toujours centrée sur le vaisseau, avec de gros sprites : à prendre à vitesse maximum pour les flippés !



15/20
Le plus riche logiciel de Titus jusqu'à présent.

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

NOUVEAU !
Pour vos commandes
N° VERT 05 05 13 00
APPEL GRATUIT

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

NOUVEAUTÉS

AMSTRAD

6-PACK VOL.	95 F	145 F
* 1943	95 F	145 F
A.T.F.	75 F	135 F
* ACTION	145 F	195 F
* ACTION FORCE	95 F	153 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ALBUM UBI	149 F	175 F
ALBUM EPYX	99 F	159 F
ARCADE ACTION	109 F	185 F
ARKANOID 2	89 F	139 F
ARTIC FOX	149 F	175 F
ASPHALT	115 F	149 F
BAD CAT	95 F	145 F
BALL BREAKER	55 F	
* BARBARIAN II	85 F	135 F
BARD's TALE 1	145 F	195 F
BEYOND THE ICE PALACE	95 F	139 F
BIONIC COMMANDOS	95 F	139 F
BLOOD BROTHERS	95 F	145 F
BOBO	155 F	195 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	145 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	95 F	145 F
CHARLIE CHAPLIN	95 F	145 F
CHUBBY GRISTLE	79 F	149 F
COMBAT SCHOOL	85 F	145 F
CONSPIRATION	145 F	185 F
CRAZY CARS	129 F	159 F
* DALEY THOMP.'S OLYMP.	95 F	139 F
DARK SIDE	95 F	139 F
* DEFENDER OF THE CROWN	NC	NC
DESOLATOR	95 F	145 F
DRAGON'S LAIR II		109 F
* DREAM WARRIOR	95 F	139 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
ELITE COLLECTION	139 F	159 F
* EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99 F	145 F
ENDURO RACER	75 F	109 F
F-15 STRIKE EAGLE	95 F	145 F
FER ET FLAMME		249 F
* FIRE AND FORGET		135 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAME SET ET MATCH	115 F	159 F
* GARY LINEKER'S S. SKILLS	95 F	145 F
GAUNTLET II	95 F	139 F
GEE BEE AIR RALLY	95 F	145 F
* GOLD SILVER BRONZE	145 F	195 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
* GREAT GIANNA SISTERS	99 F	129 F
GRYZOR	85 F	145 F
GUNSHIP	145 F	185 F
GUNSMOKE	95 F	145 F
HERCULES	95 F	145 F
HIT PACK II	89 F	135 F
HIT PACK III	89 F	135 F
HOPPING MAD	95 F	145 F
* HOT SHOTS	95 F	135 F
IKARI WARRIORS	95 F	129 F
IMAGINE ARCARDE HITS	99 F	145 F
IMPACT	99 F	149 F
IMPOSSIBLE MISSION II	89 F	135 F
INTERNATIO. KARATE +	99 F	
JACKAL	55 F	89 F
KARATE ACES	115 F	159 F
KARNOV	95 F	145 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	145 F	199 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBOURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	179 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LA PANTHERE ROSE	99 F	145 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
LE NECROMANCIEN		129 F
* LEADERBOARD COLLECT.	145 F	185 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
LES PRIVES	145 F	195 F
M'ENFIN	129 F	165 F
MANGE-CAILLOUX	85 F	129 F
MARAUDER	89 F	139 F
MASQUE PLUS		169 F
* MATA HARI	145 F	195 F
MATCH DAY II	85 F	139 F
MICKEY MOUSE	95 F	145 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
NIGHT RAIDER	95 F	145 F
OUT RUN	95 F	139 F
OVERLANDER	95 F	145 F
PAPERBOY	75 F	125 F
PEGASUS	145 F	189 F
* PETER BEARD.' INT FOOT.	89 F	155 F
PEUR SUR AMITYVILLE	125 F	159 F
PIRATES		145 F
PLATOON	85 F	145 F
PREDATOR	85 F	139 F
PRO BMX SIMULATOR	69 F	
PROFESSION DETECTIVE		199 F
* RASTAN	75 F	135 F
RENEGADE	75 F	125 F
* ROAD BLASTER	95 F	139 F
ROLLING THUNDER	85 F	145 F
SALAMANDER	85 F	139 F
* SAMOURAI WARRIOR	95 F	149 F
SHACKLED	89 F	145 F
SIDE ARMS	95 F	135 F
SILENT SERVICE		139 F
SKATE CRAZY	85 F	139 F
SPACE RACER	135 F	189 F
STREET FIGHTER	95 F	145 F
STREET SPORTS BASK.	95 F	145 F
* SUMMER TIME SPECIAL	135 F	
SUPER STAR SOCCER	95 F	139 F
SUPER FLIPPARD	75 F	
SUPER HITS	95 F	139 F
SUPER HITS II	99 F	149 F
TARGET RENEGADE	85 F	139 F
TEN GREAT GAMES II	99 F	
TETRIS	95 F	135 F
* THE ARCHON COLLEC.	149 F	199 F
* THE FURY	95 F	145 F
THE HUNT FOR RED OC.	145 F	179 F
* THE TRAIN	115 F	
THUNDERCATS	89 F	145 F
TOP TEN ELITE	99 F	139 F
TRESORS D'US GOLD	99 F	159 F
TRIV. PURSUIT JUNIOR	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT	175 F	225 F
TRIVIAL PURSUIT 6000		265 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	145 F
* V 2		165 F
* VINDICATOR (GR. BER.II)	85 F	135 F
VIXEN	99 F	139 F
WONDERBOY	79 F	115 F
* WINTER GAMES II	NC	NC
ZOMBI	125 F	149 F

ATARI ST

* ALDEDO		195 F
ALIEN SYNDROME		185 F
ARKANOID 2		185 F
ARMAGEDON		199 F
ARMY MOVES		175 F
BAD CAT		199 F
BARBARIAN (Psy)		195 F
BARBARIAN (Palace)		135 F
BARD'S TALE		225 F
BATTLESHIPS		145 F
BERMUDA PROJECT		185 F
BEYOND THE ICE PALACE		175 F
BILL PALMER		179 F
BIONIC COMMANDOS		185 F
BOB MORANE OCEANS		199 F
BOMBJACK		175 F
BUBBLE BOBBLE		175 F
BUGGY BOY		185 F
CARRIER COMMAND		229 F
CHARLY CHAPLIN		185 F
CHESS MASTER 2000		225 F
CHUBBY GRISTLE		165 F
COLONIAL CONQUEST (F)		229 F
CORRUPTION		229 F
CRASH GARET		245 F
CRAZY CARS		225 F
DEFENDER OF THE CROWN		269 F
DEJA VU		265 F
DUNGEON MASTER		239 F
EMPIRE CONTRE-ATTAQUE		185 F
ENDURO RACER		175 F
EXPLORA		335 F
F-15 STRIKE EAGLE		195 F
FER ET FLAMME		279 F
FIRE AND FORGET		235 F
FLIGHT SIMULATOR II		345 F
* FOOTBALL MANAGER		189 F
* GARFIELD		175 F
GAUNTLET II		195 F
GOLDRUNNER II		199 F
GUNSHIP		245 F
* HOT SHOTS		165 F
IKARI WARRIORS		145 F
IMPACT		145 F
INTERNATIONAL SOCCER		185 F
* IRON LORD		265 F
* JEANNE D'ARC		265 F
JET		365 F
KARATE KID II		155 F
* KING OF CHICAGO		245 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA		225 F
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD		275 F
* L'OEIL DE SET		245 F
LA GUERRE DES ETOILES		175 F
* LE MAITRE DES AMES		225 F
* LEADERBOARD COLLECTION		235 F
LEATHERNECK		199 F
* LES 3 MOUSQUETAIRES		199 F
LOCK-ON		275 F
MANOIR DE MORTEVILLE		175 F
MARBLE MADNESS		225 F
MASQUE		235 F
MICKEY MOUSE		185 F
NECROMANCIEN		165 F
* NIGHT RAIDER		185 F
OBLITERATOR		215 F
OFF SHORE WARRIOR		245 F
OPERATION JUPITER (G.O.G.N.)		199 F
OUTRUN		189 F
OVERLANDER		195 F
PANDORA		185 F
* PEUR SUR AMITYVILLE		225 F
PLATOON		185 F
PREDATOR		215 F
QUADRALIEN		185 F
QUESTRON II		225 F
RETURN TO GENESIS		185 F
ROLLING THUNDER		185 F
SCENARY DISK EUROPE		199 F
SCENARY DISK JAPAN		175 F
SENTINEL		179 F
SIDE ARMS		185 F
SIDEWINDER		105 F
* SINBAD		185 F
SKRULL		215 F

APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
PCW
SPECTRUM
CONSULTER NOTRE CATALOGUE OU NOTRE SERVEUR MINITEL

SPACE HARRIER		175 F
SPACE RACER		195 F
SPITFIRE 40		185 F
STARTRECK		175 F
STELLAR CRUSADE		269 F
STREET FIGHTER		195 F
SUMMER OLYMPIAD		185 F
* SUPER HANG ON		189 F
TERRORPODS		195 F
TEST DRIVE		265 F
TETRIS		195 F
THE HUNT FOR RED OCTOBER		215 F
THUNDERCATS		185 F
TRIVIAL PURSUIT		275 F
TURLOG LE RODEUR		225 F
* TYPHOON THOMPSON		245 F
ULTIMA IV		225 F
U.M.S.		225 F
VECTORBALL		155 F
* VINDICATOR (Green beret II)		NC
VIRUS		185 F
VIXEN		195 F
VOYAGER 10		285 F
WARGAMES CONST. SET (F)		199 F
* WHIRLIGIG		185 F
WINTER OLYMPIAD		195 F
XENON		185 F
* ZOMBI		195 F
* ZYNAPS		185 F

AMIGA

* ALDEDO		195 F
ALIEN SYNDROME		179 F
ARMY MOVES		225 F
BARBARIANS (Psy)		249 F
BARD'S TALE II		245 F
* BERMUDA PROJECT		245 F
BEYOND THE ICE PALACE		225 F
BIONIC COMMANDOS		185 F
* BOB MORANE OCEANS		249 F
BIVOUAC		249 F
* BOMBJACK		249 F
BUGGY BOY		245 F
CARRIER COMMAND		229 F
CHUBBY GRISTLE		165 F
CORRUPTION		229 F
DEFENDER OF THE CROWN		299 F
DELUXE PAINT II		769 F
DUNGEON MASTER		NC
* EMPIRE CONTRE-ATTAQUE		195 F
EXPLORA		335 F
FERRARI FORMULA ONE		259 F
FIRE ET FORGET		235 F
FLIGHT SIMULATOR II		335 F
FUTURE TANK		145 F
GEE BEE AIR RALLY		195 F
* GREAT GIANNA SISTERS		255 F
* HOT SHOTS		165 F
IKARI WARRIORS		215 F
IMPOSSIBLE MISSION II		225 F
INTERCEPTOR		249 F
JET		385 F
* KING OF CHICAGO		325 F
* L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD		339 F
* LE LEADERBOARD COLLECTION		235 F
MACADAM BUMPER		349 F
MAJOR MOTION		189 F
MANOIR DE MORTEVILLE		179 F
MENACE		185 F
OBLITERATOR		195 F
* OFF SHORE WARRIOR		229 F
PANDORA		185 F
* PLATOON		215 F
QUESTRON II		225 F
RETURN TO GENESIS		195 F
* ROCKET RANGERS		299 F
* SACROPHASER		145 F
SCENARY DISK JAPAN		175 F
SKYCHASE		195 F
* SKYFOX II		199 F
* STARGLIEDER II		NC
STARRAY		235 F
STREET FIGHTER		195 F
STRIKE FORCE HARRIER		225 F
* SUMMER OLYMPIAD		189 F
* SUPER SKI		215 F
TEST DRIVE		325 F
THE THREE STOOGES (F)		299 F
THUNDERCATS		215 F
* ULTIMA IV		225 F
VIRUS		195 F
* WHIRLIGIG		185 F

COMMODORE

APOLLO 18	99 F	149 F
BARD'S TALE I	109 F	275 F
BARD'S TALE III		199 F
BUGGY BOY	99 F	155 F
CALIFORNIA GAMES	95 F	145 F
CHUCK YEAGER	115 F	185 F
* DALEY THOMPSON	95 F	145 F
DEJA VU		165 F
DEFENDER OF CROWN	129 F	145 F
EMPIRE CONTRE ATTA.	95 F	145 F
GAME SET ET MATCH	125 F	175 F
GEE BEE AIR RALLY	95 F	145 F
* GOLD SILVER BRONZE	145 F	175 F
GREAT GIANNA SISTER	95 F	129 F
GUNSHIP	145 F	195 F
* HAWKEYE	95 F	135 F
HIT PACK TRIO	89 F	129 F
* HOT SHOTS	95 F	129 F
LE TOUR DU MONDE 80 J.		159 F
LIVE AMMO	95 F	145 F
MAGNIFICIENT 7		175 F
* NETHER WORLD	95 F	125 F
OUTRUN	95 F	145 F
OVERLANDER	95 F	125 F
* PETER BERAD.'S FOOT	95 F	145 F
PLATOON	85 F	145 F
SALAMANDER	85 F	135 F
* SINBAD		165 F
* SUBBATTLE SIMULAT	85 F	
SUMMER OLYMPIAD	95 F	145 F
* SUPERSKI	135 F	175 F
TEST DRIVE	95 F	145 F
THE TRAIN	99 F	149 F
THE THREE STOOGES		155 F
* VINDICATOR	95 F	145 F
VOYAGER		159 F

Contactez-nous pour connaître les nouveautés et les autres titres

IBM PC - PC 1512

4 × 4 OFF ROAD RACING	275 F	
BOB MORANE OCEANS	249 F	
CHUCK YEAGER	299 F	265 F
COMPILATION PC UBI		245 F
CORRUPTION		229 F
DEFENDER OF CROWN	245 F	245 F
DESERT RATS		219 F
* DOSSIER KHA	245 F	245 F
FLIGHT SIMULATOR 3.0		375 F
GAUNTLET		185 F
HOT SHOTS		179 F
IKARI WARRIORS		185 F
JET	399 F	399 F
KING OF CHICAGO		225 F
MISI SOCCER		275 F
* NIGHT RAIDER		185 F
OFF SHORE WARRIOR	195 F	195 F
PC HITS II	225 F	225 F
SCENARY DISK EUROPE	225 F	225 F
* SKYFOX II	235 F	225 F
* SONS OF LIBERTY		275 F
TEST DRIVE	265 F	225 F
* THE THREE STOOGES		269 F
TRIVIAL PURSUIT	265 F	265 F
VICTORY ROAD		275 F
ZAC MC KRACKEN		255 F

MSX

AMERICAN TRUCK (cart)		185 F
ANDROGYNUS (cart)		235 F
CRAZY CARS (cart)		235 F
FORMULE ONE SPIRIT (cart)		215 F
HYPERALLY (cart)		169 F
KNIGHTMARE (cart)		169 F
NEMESIS (cart)		169 F
NEMESIS II (cart)		195 F
PENGUIN ADVENTURE (cart)		169 F
* PETER BEARDSLEY'S FOOT (K)		95 F
SALAMANDER (cart)		225 F
THE MAZE OF GALLIOUS (cart)		169 F
WINTER GAMES (K)		75 F
WORLD GAMES (K)		99 F

SEGA

AFTERBURNER		275 F
ALEX KID II		275 F
ALIEN SYNDROME		195 F
CHOPLIFTER		195 F
ENDURO RACER		195 F
GREAT VOLLEYBALL		195 F
* MAZE HUNTER 3D		275 F
OUT RUN		249 F
RESCUE MISSION		215 F
ROCKY		249 F
WONDERBOY II		275 F
ZILLION II		199 F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST		75 F
ADAPTATEUR BUS CPC		125 F
BOITES RANGEMENT DISQUETTES SERRURE :		
— pour 10 DK 3'' et 3''1/2		55 F
— pour 40 DK 3'' et 3''1/2		100 F
— pour 80 DK 3'' et 3''1/2		150 F
— pour 50 DK 5''1/4		110 F
— pour 100 DK 5''1/4		165 F
CABLE IMPRIM. CENTRONIC POUR PC		79 F
CABLE MAGNETO 464/6128		55 F
CABLES MINITEL PC-AMIGA-ST		115 F
CABLE PRISE PERITEL (Télévision) :		
— AMIGA		145 F
— AMSTRAD		109 F
— ATARI ST		129 F
CAISSON POUR CLAVIER		599
CASSETTES VIERGES (les 10)		75 F
DISQUETTES VIERGES :		
— 3'' - boite de 5 (GODEX)		99 F
— 3'' - boite de 10 (AMSOFT)		250 F
— 3''1/2 - boite de 10 (PRECISION)		155 F
— 5''1/4 - boite de 10 (PRECISION)		95 F
DÔUBLEUR DE JOYSTICK CPC (en V)		79 F
FILTRES ECRANS :		
— COULEUR 12''		179 F
— COULEUR 14''		239 F
— MONO. 12''		139 F
— MONO. 14''		149 F
HOUSSES :		
— AMIGA 500 ou 2000		125 F
— 464 ou 6128		115 F
— PCW 9512		149 F
PCW 8256		189 F
COMMODORE		125 F
PC 1512		189 F
520 ST		149 F
1040 ST		189 F
T09		165 F
KIT DE NETTOYAGE 3'' ou 3''1/2 ou 5''1/4		80 F
KIT DE TELECHARGEMENT (AMSTRAD)		95 F
LISTING 60 g, 400		100 F
RALLONGE ALIM. VIDEO 464		100 F
RALL. SOURIS ET JOYSTICK 20 cm pour ST		45 F
RUBAN IMPRIMANTE PCW		85 F
SPECTRUM INTERFACE		50 F
SUPPORT ECRAN 14'' (CPC AMIGA)		160 F
SUPPORT ECRAN 12'' (PC-ST)		130 F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col. :		
— SANS RECEPTACLE PAPIER		199 F
— AVEC RECEPTACLE PAPIER		345 F
TAPIS SOURIS		75 F

MANETTES

CAPITAINE GRANT	99 F
ERGOSTICK	199 F
GUN SHOT 1	59 F
2 GUN-SHOT 1	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
2 HY2	100 F
MANETTE PC ANKO	155 F
PHASER GUN (AMIGA)	445 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
SPEED KING	119 F
2 SPEED-KING	219 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. DOUBLE-BRANCHEMENT	95 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tur rafale)	89 F
2 SWITCH JOY I	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
2 SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	170 F
THE BOSS	139 F
2 THE BOSS	249 F
VENUS	149 F
WICO	145 F
2 WICO	245 F

THOMSON

CRAZY CARS	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9 +)
ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9 +)
F-15 STRIKE EAGLE	155 F	(5 6)	209 F	(8 9 9 +)
FLASH POINT	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9 +)
GAME OVER	155 F	(tous)	209 F	8 9 9 +)
JUNGLE HERO	129 F	(tous)	169 F	(tous)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
MALETTE CREATION	ROM		579 (7 8 9 9 +)	
MALETTE COMMUNICATION			665 F	(8 9 9 +)
MISSION EN RAFALE	145 F	(tous)	189 F	(8 9 9 +)
RENEGADE	145 F	(t o u s)	199 F	(8 9 9 +)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SPACE RACER	149 F	(6 8)	199 F	(6 8 9 +)
SPOTS D'ETE	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9 +)
TOP GUN	145 F	(tous)	199 F	(8 9 9 +)
WIZZBALL	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9 +)

B.P. 20 - 94141 ALFORTVILLE CEDEX
Téléphone : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR

– 10 %

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules)* à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion					+ 50 F

Frais de Port	15 F
C. R.	
TOTAL	

Payez par Carte Bancaire

|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|•|_|_|_|_|

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT
B.P. 20
94141 ALFORTVILLE CEDEX
Tél. : 43.96.57.83 - 43.96.57.84

ARCADES 10-88

NOM _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code postal _____ Tél. _____

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

ACTION SERVICE

COBRA SOFT
Arcade/Construction set

Pour ceux qui n'ont pas couru assez vite chez leur marchand de journaux (abonnez-vous c'est moins stressant) et qui ont donc raté le test d'Action Service en avant-première dans le numéro 14, voici un rappel des caractéristiques de ce soft d'action musclé. Vous subissez un entraînement militaire de choc au cours de trois épreuves plus un combiné. Au programme des réjouissances : course, saut d'obstacles, ramper sous les barbelés, progresser aux barreaux d'une échelle horizontale... mais aussi close-combat, attaque de sentinelles, échapper à des rafales de mitrailleuse, préserver ses mollets des ardeurs d'un berger allemand, ramasser des grenades dégoupillées, faire sauter des portes aux explosifs... Les 23 actions répertoriées sont toutes accessibles au joystick mais cette richesse ne nuit pas à la rapidité d'action, du moins après un petit entraînement. Action Service innove totalement avec l'option magnétoscope qui repasse en accéléré, au ralenti, image par image votre dernière prestation... Vos supérieurs ne reculent devant rien pour faire de vous un soldat d'élite ! Les séquences peuvent être sauvegardées sur disquette, ainsi que les scores d'une dizaine de joueurs. Deuxième innovation d'Action Service : le Commando Construction Set qui vous permet de construire selon votre fantaisie un parcours de 256 vues en sélectionnant un décor (parmi 24) et 2 objets (parmi 40), un pour l'arrière-plan et un d'avant-plan. Ces objets peuvent être positionnés au pixel près, de même que la hauteur du "sol". A chaque vue peut être associé un piège. Le parcours peut être sauvegardé ou immédiatement testé : c'est la cinquième épreuve d'Action Service. Bien que très puissant, le C.C.S. brille par son ergonomie : inutile de lâcher son joystick. Les plus fainéants seront incités à fignoler leurs œuvres par le concours de scénarios que lancera Cobra Soft.

Jeff
Testé sur ST

OriginalitE
Arcades

Un autre avis

L'armée, merci, j'ai déjà donné alors cet entraînement style commando, c'est pas pour moi pensais-je. Puis, je me suis laissé faire par l'originalité du logiciel. Non, ce n'était pas un remake de Combat School, contrairement à ce que j'aurais pu penser. En fait, Action Service se présente comme le début d'une série : le prochain s'appellera "La Mission". La réalisation technique a été soignée, avec l'utilisation de digitalisations graphiques et sonores. Même si le jeu lui-même n'occupe qu'une faible partie de l'écran, il reste divertissant. Une mention particulière pour le "gadget" magnétoscope. Grâce à lui, on peut revoir son parcours au ralenti et examiner ses erreurs.
Quant au "Construction Set", on ne peut rien reprocher à ses concepteurs. L'utilisateur sera satisfait de pouvoir créer ses propres parcours ; dignes de l'adjudant le plus vicieux. Sans cette option, le jeu aurait sombré probablement dans une certaine monotonie, bien qu'il stimule l'émulation entre copains par le simple fait que les scores sont sauvegardés. Fortement déconseillé aux antimilitaristes, sauf s'ils sont sadiques au point de torturer ce pauvre soldat, vedette du jeu.
Marc

Fiche technique

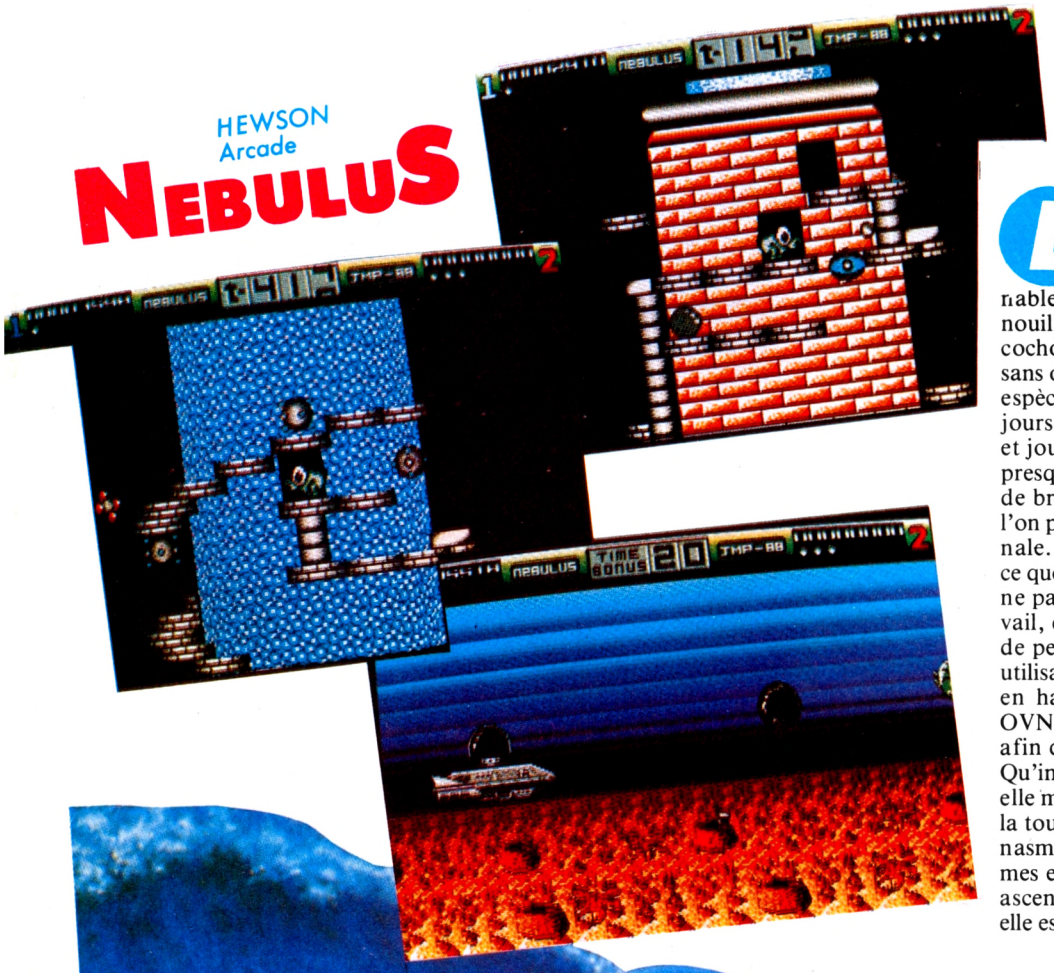
L'action n'occupe que le quart de l'écran mais les personnages sont de bonne taille. Le décor défile horizontalement (impossible de revenir en arrière). Les graphismes sont simples mais réalistes. Une fenêtre fait apparaître un gros plan pour certaines actions. L'option magnétoscope vous fournira une démo bien utile. L'animation des personnages aurait pu être plus fluide, mais cela aurait sans doute pénalisé la rapidité. La musique d'intro est "d'enfer", malgré un niveau de souffle désagréable. Les ordres et bruitages sont digitalisés et renforcent le réalisme (les injonctions sont en anglais, Cobra Soft vise une exploitation internationale de ce soft). L'intérêt est lui entretenu par l'obtention de scores et par le Construction Set.

15/20
Parce que les pompes sur micro, c'est pas fatigant !

Roland Morla programmeur de Action Service en plein travail. Stand up !

HEWSON
Arcade

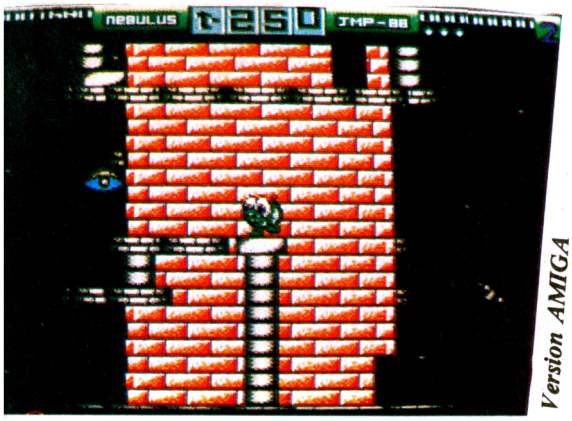
NEBULUS



La version ST de Nébulus arrivée, c'est de nouveau l'effervescence au sein de la rédaction, traduite par des discussions et des batailles interminables . "Je vous dis que c'est une petite grenouille verte..." "Mais non, c'est un petit cochon" "Ça va pas !? C'est un mini éléphant sans oreilles..." Enfin bref, quelle que soit son espèce, sa race ou son sexe, Nébulus est toujours aussi charmant, toujours aussi mignon et jouer avec lui sur Atari, c'est un vrai délice, presque une drogue... Pourtant, gravir la tour de briques n'est pas toujours de tout repos et l'on pourrait à juste titre parler de la tour infernale... En sortant de son vaisseau sous-marin, ce que je qualifierais de petite chose verte, pour ne pas avoir de problèmes de relations de travail, doit trouver son chemin en grimpant sur de petits monticules disposés en escalier et en utilisant les pierres ascenseurs pour arriver tout en haut de la tour. Ça et là, de nombreux OVNI, de nombreuses sphères sont présents afin de la faire chuter dans l'eau tout en bas. Qu'importe, elle est persévérante, et elle monte, elle monte la petite bête en tournant autour de la tour (et je vous fais cadeau d'un beau pléonasme... non, non, ça se mange pas... !) Ultimes efforts : des escaliers, un œil à éviter, un ascenseur, un petit bond... Et hop ! c'est fait, elle est montée, et la voilà maintenant dans son vaisseau au fond d'une mer, la petite, occupée à dégommer de curieux poissons tournoyants (eh oui, tout tourne dans ce jeu...). Maintenant il s'agit de venir à bout de la tour bleue et c'est encore plus difficile, il y a toujours plus d'ennemis, plus de sauts dangereux... Après ? Eh bien on tourne, on tourne autour d'une 3ème tour, puis d'une autre, tout en essayant de trouver le bon chemin et de ne pas attraper le tournis...

Nathalie

Testé sur Atari ST



Version AMIGA

Un autre avis

D'abord, il y a le personnage, attachant avec sa queue de souris et ses yeux de grenouille. Ensuite, il y a les couleurs, chatoyantes à souhait. Puis viennent le graphisme, l'animation, les illustrations sonores. Enfin, il y a l'originalité de ce jeu auquel on se prend et qu'on ne peut plus lâcher. Après toutes ces qualités, est-il encore possible d'oser une critique sur cette version 16 bits de Nébulus ? ST et Amiga, même combat ! En route vers le sommet des charts !

Marc

Fiche technique

Avec sa bonne bouille, la sympathique petite chose verte vous fera passer de merveilleuses heures... Il faut dire qu'on se laisse prendre par le jeu très facilement tant il est joli, mignon, peu commun et dépaysant.
Déjà sur C64 et sur CPC c'était chouette mais sur Atari ST, avec la qualité des couleurs et des graphismes en plus, c'est super chouette ! (y voyez un peu les photos !) car les possibilités de l'Atari ont été bien exploitées : couleurs agréables et variées, graphismes soignés, (rotation de la tour excellente) et un souci du détail évident (mouvement de l'eau, apparition de bulles si on y tombe, etc.). Et on continue avec une animation débordante, endiablée avec pour accompagnement des bruitages plaisants et une musique réussie. Vous le voyez, je ne trouve pas beaucoup de défauts... si, mais il s'agit peut-être d'un avantage car ça fait tout l'intérêt du jeu, c'est relativement difficile et un temps d'adaptation est nécessaire...

16/20
Et sans hésitation

FIL Arcade

HIGH EPIDEMY

Quel est le point commun entre le dernier logiciel de chez FIL et l'œuvre de Camus intitulée "la Peste" ? Non, non, rassurez-vous, le nouveau FIL n'est pas une dissertation philosophique sur la maladie ni sur les secrets de la mort. J'vous ai fait peur, hein ? Vous êtes devenus aussi verts que les malades de High Epidemy... Eh oui, car le lien entre ces 2 entités apparemment antagonistes, c'est une incroyable épidémie qui menace les êtres humains. Mais ce qui est plus marrant dans le jeu, c'est que tous ceux qui en sont atteints se colorent tout d'abord en vert et se transforment ensuite en monstres... Je lance donc un appel vital et dramatique à toutes les vocations de médecin : armé d'une bombe de vaccin et d'un pistolet-piqûre, je vous prie de sillonner les rues de 3 grandes villes : Paris, New York et Shanghai afin de guérir le plus grand nombre de malades. Les consignes : un tir pour les petits bonshommes verts, deux tirs pour les monstres (pour une fois qu'on ne tue pas en faisant feu !...). Et surtout dans cet enfer, ces lieux insalubres, gare à la contamination : évitez tout contact avec les malades, prenez garde aux passants et fuyez les insectes qui propagent la maladie (canon les insectes ! : imaginez-les de la taille d'un vautour, avec un nez rouge d'alcoolique...). Aussi, essayez de rencontrer des pharmaciens (sains si possible) pour vous recharger en vaccin et surtout évitez comme la mort les voleurs de vaccins... Je compte sur votre dévouement de sauveur de l'humanité...
Nathalie

Testé sur CPC

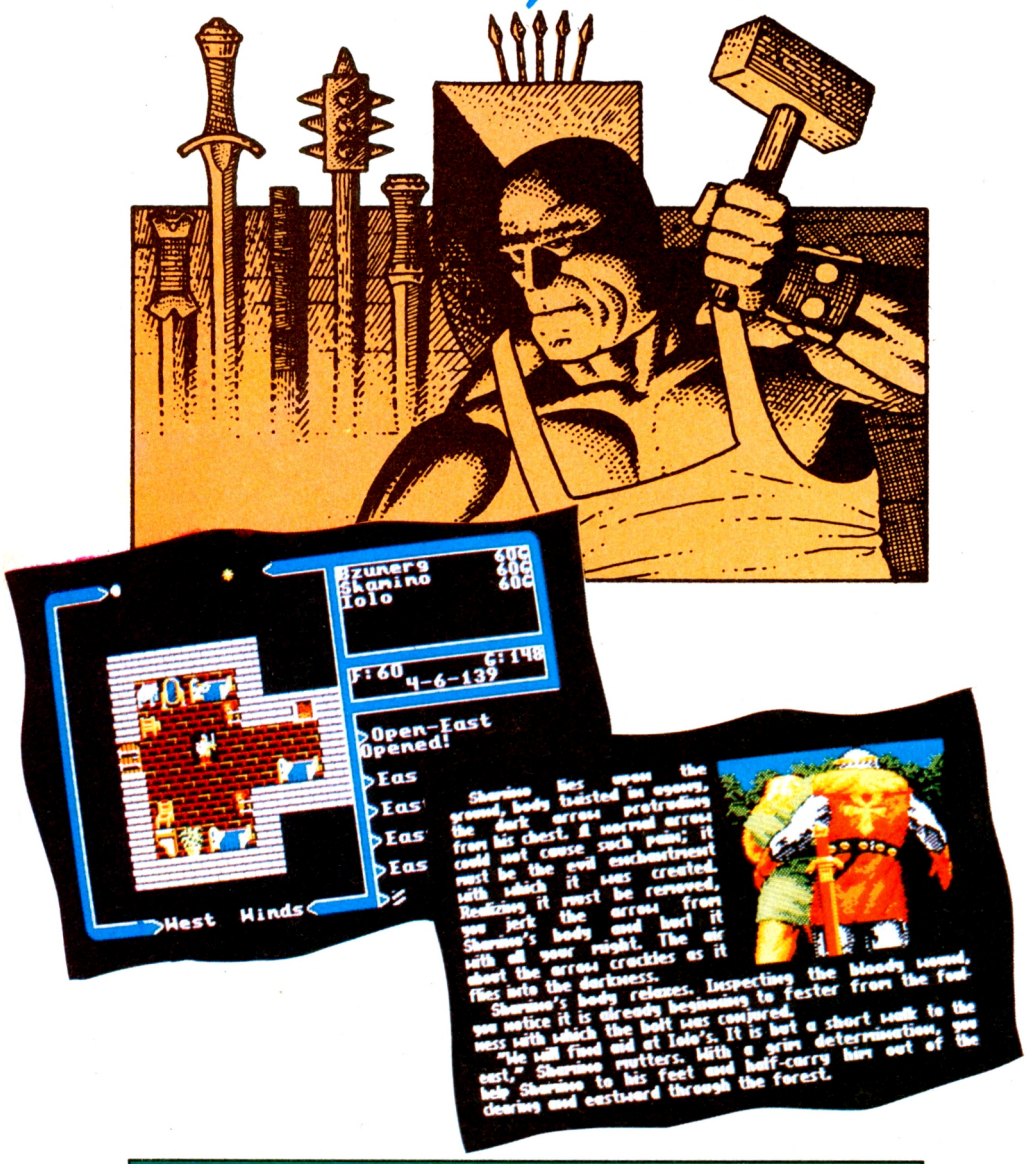
Fiche technique

On peut au moins féliciter les auteurs pour ce scénario qui sort de l'ordinaire : comme ça devient rengaine de tirer, c'est appréciable lorsqu'il ne s'agit pas d'une histoire de vaisseau spatial. Mis à part ceci, ce jeu ne possède que le très léger intérêt d'un jeu d'arcade. Et encore... car les tableaux ne sont pas vraiment variés même si 3 options avec des difficultés croissantes sont à la disposition du joueur lors du choix des villes. Le sentiment de curiosité de départ se transforme bien vite en ennui : c'est lassant, très lassant, d'autant plus qu'il ne s'agit pas vraiment d'une affaire de rapidité et d'habileté du joueur. C'est plutôt la chance de trouver des cibles lors de vos investigations qui décide du sort de la partie. Malgré tout, l'animation est bonne, la taille des sprites et leur vitesse agréables... Les graphismes sont tout à fait corrects pour du CPC même si, à mon avis, le mariage des couleurs n'est pas toujours très heureux. Ajoutons que de petites notes d'humour sont présentes : les insectes, l'aspect du médecin ressemblant à un jardinier chargé d'insecticides, démarche hitlérienne quand il vient d'être contaminé... A remarquer : une présentation verticale de l'écran de jeu qui fait preuve du sérieux de la réalisation.

11/20
Manque d'intérêt malgré une réalisation correcte.

Ultima® V

ORIGIN
Jeu de rôle



Fiche technique

Après Phantasie III, Questron II voici venir ULTIMA V. Le fameux Lord British (l'auteur) est certainement le pionnier des jeux de Donjons et Dragons sur ordinateur. Cet épisode des Ultima ne déshonore pas ses prédécesseurs, une histoire bien ficelée, une aventure palpitante, des graphismes moyens, excepté dans la mise en scène, une documentation, bien qu'en anglais, remarquable, je dirais même plus remarquable. Le nec plus ultra des D&D sur ordinateur. Rien à redire donc. Tout est savamment pensé et réalisé, votre personnage n'est pas le fruit du hasard, il possède son caractère propre, alors méfiance. On attend avec impatience les prochaines réalisations du Lord Machin...

15/20

Les inconditionnels d'Ultima passeront quelques nuits blanches en perspective...

DISPONIBLE SUR PC ET APPLE II
BIENTOT SUR C64, AMIGA ET ATARI

Il y a une espèce de brute, géante, baraquée en plus, qui s'est avancée vers moi avec un air méchant. Elle m'a tendu une boîte et m'a dit : "Tu me testes ce jeu pour hier, sans ça, cela va être ta fête ! "Que voulez-vous répondre à un mec qui mesure une tête de plus que vous (trop haut pour le coup de boule), qui est large comme deux armoires à glace (trop large pour le coup du lapin),et qui en plus est le rédacteur en chef (trop bien placé pour lui filer un coup dans les...), ce qui n'arrange rien. Bien qu'il m'ait foutu la trouille, je ne résistais pas à l'envie de piquer un petit somme. Dans mes rêves tout s'embrouillait : Brittania, Lord British, Denis Bonomo, les bancs d'essai... Une lumière vive me sortit de mes rêves, un badge bien plus joli que ceux de Michael Jackson tomba sur mon bureau. J'allais enfin revoir mes amis, retourner sur Brittania. J'avais malgré moi quitté le bureau, et dans un des champs qui cotoient ma demeure, la porte bleue réapparut... Celle-ci à peine franchie un vieux compagnon, Shamino, m'accueille, mais les retrouvailles sont de courte durée, et très vite le champ de blé ressemble plus à Beyrouth qu'à la Beauce profonde. Les seigneurs noirs nous attaquent : n'écoutant que mon courage, je décide de fuir, Shamino protège ma fuite. En fait, il ne protège rien du tout, il est touché. Cela lui apprendra à faire du zèle... Notre seul espoir reste Iolo, un vieux compagnon de route qui connaît parfaitement le milieu hostile de Brittania. Au chevet de Shamino, encore inconscient, il m'explique rapidement les raisons de mon soudain retour : Lord British, qui régnait jusque-là en maître sur la planète, lui assurant tranquillité et prospérité, est confronté à de graves problèmes. Les seigneurs noirs, ceux qui nous ont précédemment attaqués, contestent désormais son autorité. Pour sauver Shamino, il nous faut rétablir l'ordre sur Brittania et pour ce faire nous devons retrouver Lord British pour qu'il règne à nouveau, lui seul peut résoudre nos problèmes... Et Denis me réveilla en douceur avec une grande claque, un seau d'eau et des injures poétiques...

Yanick

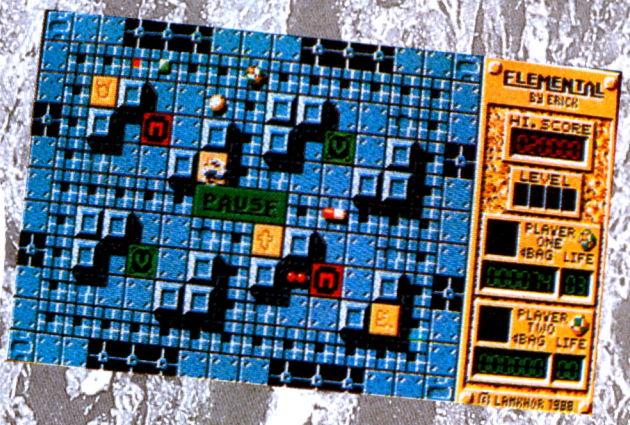
*Testé sur **IBM et compatibles***

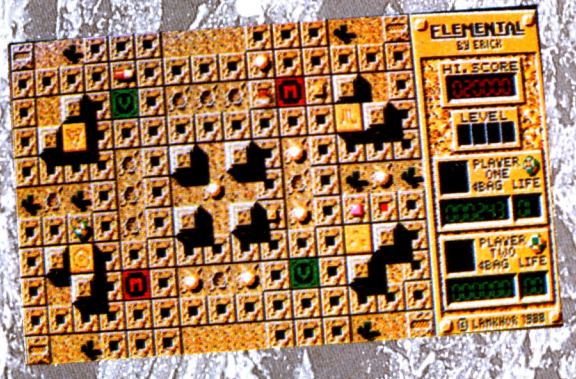
ELEMENTAL

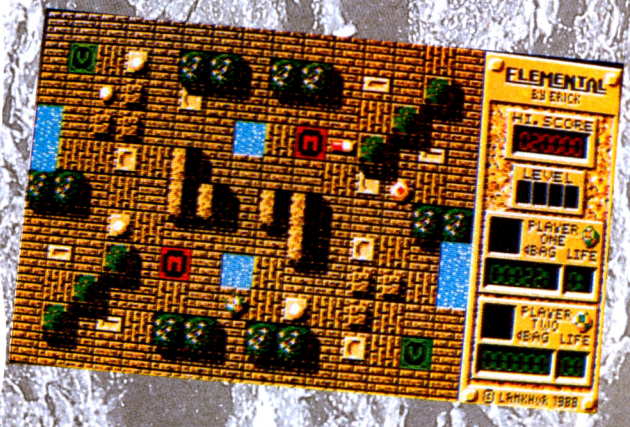
LANKHOR
Arcade

Bonjour amis Terriens ! Moi, je suis une petite Roundline et je vous parle depuis ma planète natale, Elemental. Si je cherche à vous contacter, c'est parce que j'ai un trac insurmontable : figurez-vous que bientôt je vais devoir passer la terrible épreuve de 32 étapes qui fera de moi une Roundline adulte. Oh, je vois que mon nom vous intrigue et que vous vous demandez à quoi je ressemble. Eh bien je suis tout simplement une petite bille blanche avec des points verts, toute mignonne paraît-il avec une démarche d'enfer : je roule, je roule et très élégamment s'il vous plaît ! Ma planète ? Comme toutes les planètes elle est constituée de nombreux carrés divisés chacun en petites cases composées par différentes matières et elle est habitée par d'autres petites billes ! Ah ! ah ! ah ! C'est déjà à moi, ils m'avaient pas dit que c'était si tôt ! Allez on respire un bon coup et on y va... j'avance (pardon, je roule...) prudemment sur les petites cases et... ! Non mais ! Vous avez vu ce chauffard ! Cette méchante sphère à pois roses, elle tient absolument à me foncer dessus... Un crochet à gauche, et hop, raté ma vieille ! Chouette, j'ai trouvé un truc super : si je ramasse les tout petits carrés verts, j'obtiens des chances supplémentaires, si c'est des roses, tous ceux qui m'embêtent ils s'immobilisent. Tiens, je vais me reposer sur ce gros M : ça alors ! J'viens de pondre un petit carré jaune avec un diamant rose qui... oh ! qui vient de se transformer en gélule rose ! Je la ramasse, je la mets sur un V, elle se transforme en gélule verte que je dépose dans une case où elle semble s'encastrer. Je fais de même dans les 3 autres cases destinées à cet usage, j'attends... Et me voilà transportée dans un autre carré, avec d'autres ennemis (par exemple des sphères blanches ou rouges) qui cherchent à me coincer, à me détruire pour m'empêcher de faire la petite opération qui me permet de passer d'étape en étape. En plus, vous connaissez le proverbe elementalien : pierre qui roule n'amasse pas mousse, eh bien c'est pas vrai ! plus je roule et plus mon score augmente ! Allez je vous quitte car je tiens absolument à réussir les 32 étapes pour devenir une grande Roundline !
Nahalie

Testé sur ST







Fiche technique

Ne cherchez pas : vous ne connaissez sûrement pas d'équivalents à ce jeu ; avec le déplacement d'une sphère sur un terrain de petites cases, à des endroits déterminés et en essayant d'éviter d'autres objets roulants, il est inédit dans son genre. Sous son apparente froideur et son apparente austérité dues à un décor métallique ou pierreux, il cache un intérêt certain. Il fait en effet appel à différents paramètres, la stratégie, l'habileté, la rapidité et un peu aussi la chance qui, réunis, offrent un jeu auquel on s'attache très rapidement. Il est dur, décourageant même, mais on tient toujours à recommencer... Voyons maintenant des aspects un peu plus techniques : les graphismes et les couleurs sont bons, la présentation (inscriptions sculptées sur de la pierre) originale, et l'explication du jeu à l'intérieur même du logiciel (c'est original aussi) amusante. On peut aussi noter une bonne manœuvre de la sphère, une bonne animation et des bruitages très bien faits (bruits d'éclat de verre).

15/20
Pour sortir du jeu d'arcade traditionnel

DISPONIBLE SUR ST

Arcade
Hewson

ZYNAPS

Prenons un système planétaire. Non, pas celui-là, plutôt l'autre à gauche : voilà ! Maintenant, infestons-le de cette vermine puante, de cette racaille infecte que l'on rencontre dès qu'on voyage un peu dans l'espace, j'ai nommé bien sûr les extraterrestres ! Roger, tu mets les plus méchants, hein, pour les extraterrestres ; et puis tu me rajoutes aussi des astéroïdes, des bases, enfin, tu vois, O.K. ! Bon, maintenant que le décor est planté, on choisit un héros. Enfin, m... quoi, Paul, j'ai demandé un héros, un vrai, le style Superman, pas cette loque que tu m'as envoyée : elle rendrait des points à un paquet de Chamallows. Là, voilà un héros, qu'il est beau le héros, fais rizette à tonton, mon petit, voilààà ! O.K., Paul, il est bon celui-là, on le garde. P'têt un peu... simple, mais on lui demande pas d'être un génie, pas vrai ?! Bon, récapitulons : on a la planète, les méchants, le héros ; qu'est-ce qu'il manque ?... Ah oui, un vaisseau spatial. Gégène, tu lui trouves un vaisseau à mon héros ou tu roupilles ! Et tu m'en prends un chouette, hein, avec plein de lasers, de missiles, enfin des tas de gadgets comme James Bond, tu piges ?
Bien, pendant qu'y cherche, moi, je m'occupe du scénario. Alors, on va dire que le héros, il est prisonnier dans une forteresse des extraterrestres. Ouais ! Alors ensuite, le héros s'échappe et y pique un zinc aux pas-bô : impec, l'évasion, le vol, y'a du suspense ! Alors, après, le héros traverse toute la planète et y bousille tous ces enf... d'extraterrestres : super, la vengeance de l'opprimé, et tout, y'a du sentiment et de l'action ! Et puis y va traverser un orage d'astéroïdes pour arriver sur la planète mère des aliens, ouais, ça c'est génial ! Et à la fin, le héros trouve la base de ces enc... et y cartonne dans tous les sens et y fait tout sauter ! Au poil, avec un scénario aussi original, ça va marcher au poil, j'vous dis !
Alors, Gégène, c'est pour aujourd'hui ou pour demain c'te zinc ?! Ah, ça y est, c'est pas trop tôt ! Alors quoi-t'est-ce qu'il a comme armes ? Lasers à impulsion, bombes à plasma, missiles à homing, missiles à têtes chercheuses ? Ouais, bon, on va faire aller ! Qu'est-ce que j'rajoute ? Oh, ça a l'air bon comme ça. O.K. les enfants on y va, au boulot tout le monde, et plus vite que ça ! Si on gagne pas un prix avec ça...
Stéphane

Testé sur Atari ST

Un autre avis

Une de plus ! Eh oui, voilà encore une pièce à ajouter à votre collection de shoot'em up... Hélas, rien ne la distingue tellement de tout ce que vous possédez déjà : vraiment, les créateurs manquent d'idées en ce moment. D'accord c'est assez bien réalisé, les graphismes sont jolis, la puissance de tir et la vitesse sont bonnes, l'animation ne fait pas défaut ; toutes les qualités du genre sont donc réunies. N'empêche que ça manque beaucoup d'originalité, c'est tellement connu, tellement déjà vu... **12/20**
Nathalie

Fiche technique

**DISPONIBLE SUR ST
BIENTOT SUR AMIGA**

Eh oui, ils ont gagné un prix. Nous décernons aux programmeurs de Hewson le grand prix de l'originalité pour ce logiciel ! Après R-type, Némésis, Salamander (pour ne citer que ceux-là !) Hewson y va de son petit shoot them up à scrolling horizontal et vu de côté avec vaisseau à armes multiples ! Les graphismes sont signés Pete Lyon (si vous ne le connaissez pas encore, reconversion immédiate dans les billes ou le tricot !). L'animation est coulée quoiqu'un peu lente à mon goût (pour le scrolling) et les bruitages sont là, mais sans plus (Zinng... Boum !). Tout cela est sympathique, mais il manque un petit quelque chose pour rendre ce logiciel vraiment attrayant. Un petit peu plus d'originalité, peut-être...

13/20
Sympa, mais il y a de nombreux autres clients dans le créneau...

LOGOTRON
Arcade/Réflexion

QUADRALIEN

Cela se passait en 2057. Je venais de me réveiller après trois semaines de sommeil artificiel. Ma navette approchait de Jupiter. A peine arrivé, l'administrateur me tomba dessus.

- Notre situation est critique. Astra, notre centrale nucléaire en orbite autour de Jupiter est fissurée de partout. Si ça continue, elle va exploser et vous imaginez les conséquences.

- Oui, je sais. Mais il y a pourtant un système de sécurité automatique ?

- Il ne marche plus, nous pensons que les machines se sont rebellées.

- Cela est très grave, si elle explosait le système solaire entier serait touché !

- Encore plus que vous ne croyez. Une mère Quadralien est dans le cœur du réacteur ! Elle envoie ses petits vers nous grâce aux rayons émis pas Astra.

- Si j'ai bien compris, vous allez me demander de réparer Astra et de détruire la mère Quadralien.

- Vous avez tout compris. Vous disposerez de six robots que vous piloterez depuis la salle de communications. La radioactivité est trop forte pour que vous y alliez.

Ainsi je me trouvais embarqué dans une drôle d'aventure que je n'étais pas prêt d'oublier. Une fois dans la salle de communications, je me mis au travail. Astra était constituée de quatre niveaux, mais seul le premier était accessible, les autres étant fermés par une serrure électronique. A chaque niveau se trouvaient six chambres, chacune ayant ses particularités. Les premières simples à réparer ne me posèrent aucun problème. Seulement, très vite, elles devinrent de plus en plus complexes. Certaines comme le dépôt de carburant m'interdisaient l'utilisation des armes. J'étais obligé de déplacer les cellules de façon à libérer les déchets radioactifs pour que je les détruise, sachant que les cellules bleues se repoussent et que les rouges s'attirent. Certaines chambres n'étaient pas éclairées. Je disposais seulement d'une petite lampe qui n'éclairait presque rien pour me diriger ! Comme si cela était trop simple, il fallait aussi que je trouve des barriques de refroidissement liquide et que je les jette dans les goulottes avant que la température n'augmente trop. En plus, il fallait que je fasse très attention aux accus de mes robots. Ils se déchargeaient si vite que je devais continuellement les recharger aux points d'information. Et ce n'est pas tout ! Il y avait aussi des travailleurs Quadraliens qui pompaient l'énergie de mes robots.

Franchement, je ne sais pas combien de temps je vais tenir avant la crise de nerfs et pourtant je n'arrive pas à lâcher ce jeu !

Jérôme

Fiche technique

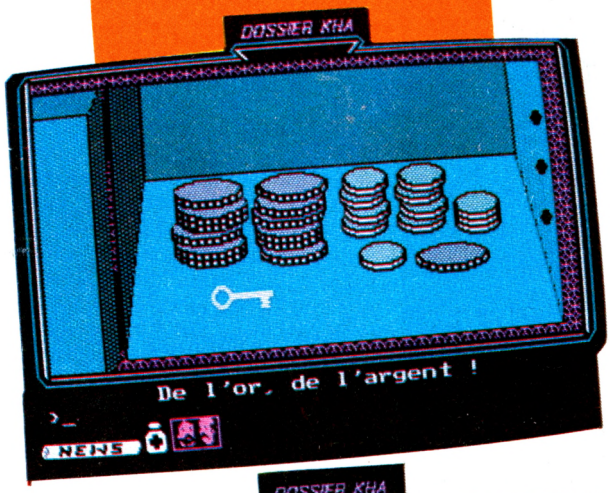
Testé sur AMIGA

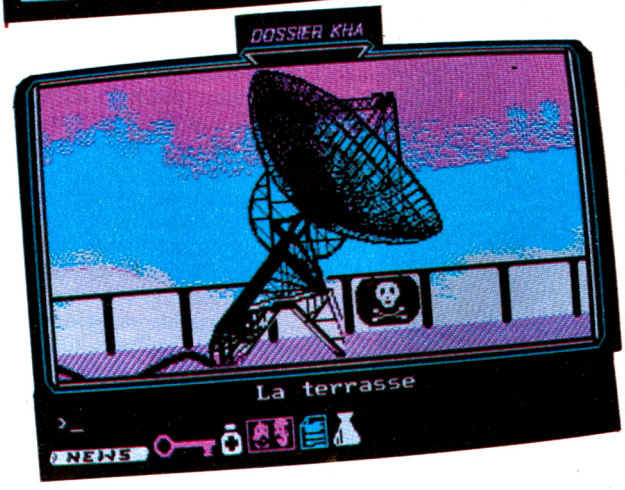
Au secours ! Voilà deux heures que je cherche à sortir de cette put... de chambre ! Il faut dire que Logotron nous offre un soft de haut niveau.
Tout d'abord, il est en français tout comme la notice. Ensuite la musique (de David Whittaker) est très bonne. Et enfin, le jeu est diabolique. Hélas, il reste quelques défauts. La traduction est bourrée de fautes d'orthographe et de style. Et le scrolling est vraiment dégeulasse ! Mêlant action et stratégie, Quadralien passionnera les amateurs du genre, mais risque de contrarier ceux qui croyaient avoir affaire à un simple shoot'em up.
P.S. - Le code d'accès du Level 2 est 170961.

13/20
A cause du scrolling...

DOSSIER KHA

MICROIDS
Aventure

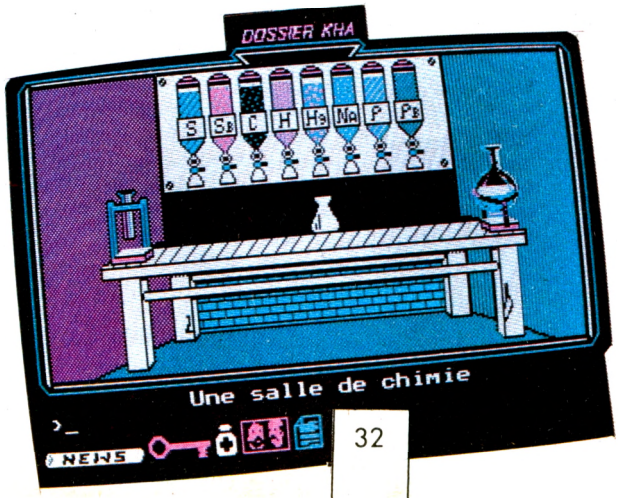




Chaud... c'est tout chaud et ça vient de sortir des cerveaux bouillonnants et fumants des concepteurs et programmeurs de chez Microïds... même que la disquette m'a brûlé les doigts en dépouillant le courrier de ce matin... Alors vite, afin de vous prouver qu'Arcades est à la pointe de l'information et de l'exclusivité, je me suis empressée de vous le tester (avant qu'il ne refroidisse) en guise de petit déjeuner... L'effet de cette tiède ingestion fut immédiat et j'étais immédiatement projetée (en 1934) quelques années après la terrible crise qui secoua l'Europe entière, au pied d'un arbre, un journal anglais entre les mains... Curieuse entrée en matière me direz-vous mais qui me fit penser que je devais être sur le sol britannique et qui me permit de prendre connaissance d'une intrigue liant les milieux biochimistes anglais et allemands. Un scientifique allemand avait en effet disparu après un travail commun (et hautement secret) avec un professeur anglais qui démentait absolument avoir connu cet homme. Ce refus catégorique me parut soupçonnable et je me sentis bientôt une âme de Shertlock Holmes qui m'amena grâce à ce flair légendaire dans le laboratoire de ce cher professeur... Et maintenant, retour de cette projection dans le temps : vous ne croyez tout de même pas que je vais résoudre pour vous ce problème, non ? A vous de vous plonger dans les milieux scientifiques de l'époque, à vous de vous débrouiller avec de fabuleuses machines, à vous de percer des secrets d'Etat, de retrouver Wolf et de voir ce que cache ce mystérieux professeur Kha...

Nathalie

Testé sur PC



Fiche technique

Une aventure sur PC, ça attise toujours la curiosité... Il faut dire que celle-ci n'est pas trop mal réussie compte tenu des possibilités graphiques de l'ordinateur. Le jeu est entièrement en mode CGA, on bénéficie de graphismes corrects mais pas exceptionnels et d'une gamme de tableaux assez variée. Il faut à ce sujet préciser qu'il s'agit d'une aventure graphique avec très peu de textes où il est nécessaire d'ouvrir les jeux tout grands... L'analyseur syntaxique est assez souple car il possède 50 verbes et 100 sujets avec pour chacun une recherche de 3 synonymes. Soit un catalogue de 4500 combinaisons ! Malgré tout l'atmosphère est froide, on a du mal à vraiment pénétrer dans le jeu et à se passionner... Sans doute est-ce dû au manque de couleurs, de textes, et d'humour.
Mais je crois que le scénario est à mettre en cause : certes, les multiples dangers qui menacent le joueur à cause de ces fabuleuses machines et le fait même de les découvrir apportent de l'intérêt et du piquant à l'histoire. N'empêche qu'une machine conserve un caractère froid qui n'est pas celui que l'on ressent face à des rencontres humaines. Et comme tout au long de l'histoire vous êtes seul face à des inventions scientifiques, face à des machines intrigantes, eh bien vous ne vous sentez pas à l'aise. Bref, l'histoire manque de chaleur et peut-être aussi d'action. Mais si vous avez un esprit curieux et très scientifique vous apprécierez sans doute. Malgré tout, il y a de bonnes réalisations techniques : possibilités de faire défiler les lettres du coffre-fort, de remplir une carafe et contribution des sons à la résolution de l'énigme. Enfin les pièges et les causes de recommencement sont très nombreux, ce qui en fait un jeu assez difficile, alors soyez patients...

13/20
A réserver aux esprits scientifiques.

OFF SHORE

WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !

VERSION AMIGA

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

VERSION ATARI ST

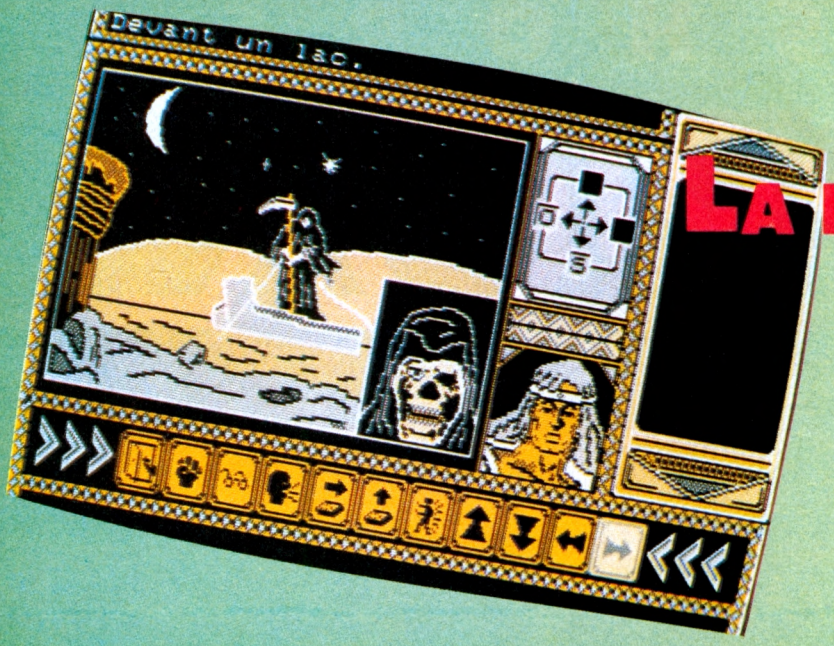
VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...

TITUS

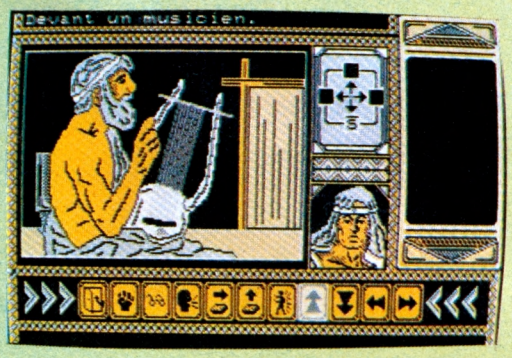
28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DREAM-UP 45.84.29.79



FIL
Aventure

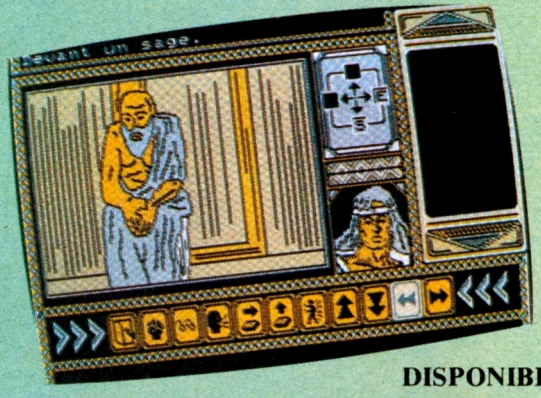
LA PERLE D'ARION

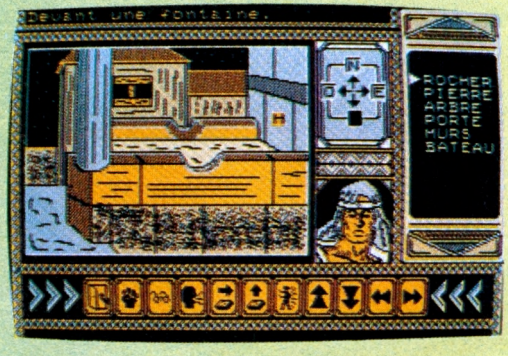


Les amoureux de la Grèce antique vont être comblés : non seulement Perle d'Arion les propulse à cette époque mythologique et légendaire mais en plus il leur offre la possibilité de prendre la personnalité d'un beau et valeureux guerrier. Au fait, d'où vient votre amour inconditionnel de ce temps et de cette civilisation éloignée ? S'agit-il d'un intérêt irréprochable pour l'histoire auquel je ne trouverais rien à redire ou plutôt d'un goût très prononcé pour des mœurs libertines et bannies de nos jours ? Auquel cas je suis au regret de vous dire de laisser là vos fantasmes et vos désirs d'orgie : il s'agit en effet d'un jeu d'aventure très sérieux où vous n'êtes pas présent pour vous éclater mais pour remplir une mission. Bah, ne faites pas cette moue déçue et pécheresse : vous aurez au moins l'avantage de voir du paysage, de vivre des moments inoubliables et de vous couvrir de gloire en cas de victoire. Quelle victoire ? Eh bien, la découverte de la fameuse perle aux pouvoirs étranges et convoités que vous devez aller chercher dans un temple (et pas touche aux déesses, hein ?). Votre arme principale sera le dialogue avec les individus que vous rencontrerez tout au long de votre périple dans les villes ou campagnes et desquels vous obtiendrez d'éventuelles aides ou renseignements (ouvriers, philosophes, centaure et démons...) prenez tout de même garde car les âmes impures sont plus nombreuses qu'on pourrait le croire mais ne surestimez pas non plus vos possibilités physiques...

Nathalie

Testé sur ***TO9***





DISPONIBLE SUR TO8, 9 ET 9+ BIENTOT SUR CPC

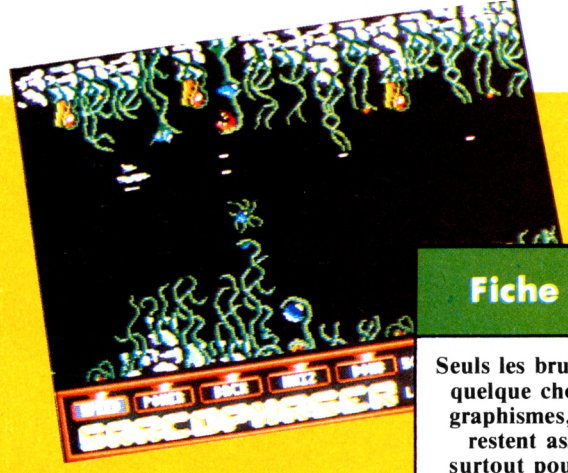
Fiche technique

Voilà un jeu d'aventure plus que correct pour du Thomson : les graphismes s'ils n'appartiennent pas à ce que cette bécane peut faire de mieux (car seulement 4 couleurs sont disponibles), restent tout à fait acceptables. Le point fort du jeu étant la gestion de l'aventure par icônes qui est tout à fait pratique et qui simplifie grandement les choses : comme onze icônes sont disponibles, seulement onze actions sont possibles. Ça limite donc de beaucoup les hésitations et les possibilités et ça rend le jeu assez facile. D'autant plus facile que la section dialogue ne comporte que 7 phrases (Bonjour, Je suis Utam, qui es-tu, que veux-tu, peux-tu m'aider, je vais aider, merci). Un logiciel à conseiller donc pour la petite sœur ou pour quelqu'un qui débute dans les jeux d'aventure ; certains trouveront peut-être que le logiciel manque d'intérêt. Que dire encore ? Que l'écran est divisé en 5 parties (scène, photo du héros, boussole, fenêtre d'objets, icônes d'action), que les tableaux sont variés et que l'histoire est assez captivante car l'intérêt est toujours ménagé, on ne s'ennuie pas et l'on suit le fil du jeu en ayant l'impression de progresser. Help ! J'ai pas pu trouver la musique...

13/20
Une aventure pas mal pour du Thomson.

RAINBOW ARTS
Arcade

SARCOPHASER



Dans la plus pure tradition du shoot'em up, façon Nemesis avec deux doigts de Salamander, voici Sarcophaser. Sûr de moi, je pilote le premier vaisseau de main de maître, franchissant sans faiblir la première étape, récupérant un maximum de bonus et l'armement nécessaire à la suite des opérations...
Ben voilà que ça se complique. Comment descendre ce bazar, sorte de station orbitale qui tourne sans cesse sur elle-même ? En visant la boule centrale, pardi ! Facile à dire... Finalement, je l'ai eue. Ensuite, vient une forêt de plantes exotiques qui veulent toutes croquer mon vaisseau : elles ont un goût prononcé pour la ferraille ! La route est encore longue et, même en triplant ma puissance de tir, j'ai du mal à m'en sortir. Cette espèce de vaisseau géant qui me barre la route ne facilite pas ma tâche. En fait, il suffit d'éviter ses tirs pour progresser.
Marc

Testé sur Amiga

Fiche technique

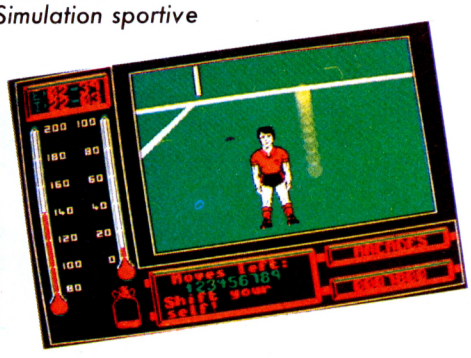
Seuls les bruitages de ce jeu ont quelque chose d'original. Les graphismes, bien que soignés, restent assez quelconques, surtout pour de l'Amiga. Par contre, l'animation est bonne et la difficulté bien dosée. Il faut savoir persévérer et choisir le bon joystick. Comme les dérivés de Nemesis ne sont pas encore légion sur Amiga, j'oserai vous le conseiller. La seule chose qui est pénible, c'est les accès disque entre chaque partie.

13/20
Pas original mais presque indispensable

DISPONIBLE SUR AMIGA

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS

GREMLIN
Simulation sportive



Quoi du foot sur mon micro, j'te crois pas ! Mais si, c'est Superskills ! Eh oui, l'entraîneur de l'équipe d'Angleterre a besoin de bons joueurs, chose rare à notre époque, alors une bonne sélection s'impose et tu parles d'une sélection dis donc. Faut faire des pompes, de l'haltérophilie, des barres et tout le tra la la avant d'aller sur le terrain ; c'est plus une vie ça car qui c'est qu'encaisse, c'est mon poignet et surtout mon joystick !
Enfin, c'est ça le sport.
Arrivé sur le terrain, ce sera votre habileté qui sera testée, en effet, vous devrez tirer des penalties, parcourir une section de défilement et tirer dans des pneus suspendus.
Toutes ces sections doivent être effectuées dans un temps donné. Si une fois le temps écoulé, vous n'avez pas fini la section, vous devrez la recommencer. Vous avez en tout trente minutes pour réaliser votre entraînement. Votre pouls et votre niveau d'énergie sont constamment contrôlés, vous pouvez réduire votre pouls en vous reposant (fonction RESET) et diminuer votre niveau d'énergie en buvant du glucose (fonction DRINK). Vous pourrez choisir entre trois niveaux : novice-apprenti-professionnel, ils feront varier la vitesse du jeu !
Alors vive le sport !
Jean-François

Testé sur CPC

Un autre avis

A réception du jeu, le rédac'chef m'avait dit : "Tu verras, ça va changer des habituelles simulations de foot." Ouais, ça change mais la phase entraînement est tellement difficile, que le jeu y perd tout intérêt, surtout sur Spectrum. Dommage car la présentation est agréable.
Marc

Fiche technique

Superskills est un jeu qui sort de l'ordinaire mais qui reste quand même assez moyen par son manque de jouabilité. Sinon, le graphisme est correct mais il y a un manque certain de sonorité. L'animation du joueur est bien faite. On peut choisir entre l'option clavier ou joystick et l'on peut jouer jusqu'à quatre personnes. Enfin, si vous êtes un fana du foot et de la musculation (surtout du poignet), alors lancez-vous mais vous verrez on s'en lasse vite.

10/20
Pour son manque de jouabilité.

LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

FIL Aventure

DISPONIBLE SUR C64 ET ST

1872... Sur le sol des respectables lords, au sein de la bourgeoisie, on boit le thé et on joue au cricket, bercé et apaisé par les jours prometteurs d'une nation devenue la première puissance mondiale. Apaisé... mais aussi flatté et les langues orgueilleuses vont bon train dans les clubs, occupées qu'elles sont à montrer que l'on est digne de son sang. "Que me dites-vous, sir Philéas Fogg ? Le tour du monde en 80 jours ? Vous voulez rire ! Impossible !" Ce fut en effet à peu près ainsi que moi, Passepartout, je me retrouvai embarqué dans ce qu'il faut appeler bien l'aventure la plus fantastique et incroyable du 19ème siècle. Mais ne croyez pas ce Mr Fogg si tôt : ce qui n'a jamais été dévoilé, c'est en fait que c'est moi, son fidèle serviteur qui fut le chef d'orchestre de toute cette épopée. Décidé par lui, c'est à moi que revint la tâche d'organiser et de réussir le Challenge... Oh, ce ne fut pas aisé ! Je dus continuellement surveiller le temps qui m'était compté, gérer correctement les 20 000 livres qui me furent léguées et ménager ma personne si précieuse ! Les moyens à ma disposition : l'argent, le train, le bateau mais surtout le dialogue d'où devaient ressortir toutes les informations nécessaires.

La méfiance me fut aussi indispensable car des esprits malveillants tentaient à chaque instant de me détourner de mon chemin et de me faire échouer. Et tout égarement, toute action intempestive, tout cheminement ou toute rencontre inutile eût été fatal car ces 80 jours s'égrenaient inéluctablement. **Nathalie**

Testé sur ***C64***

Fiche technique

Les amoureux de Jules Verne pourraient être séduits sans doute prématurément, sur le seul cachet de l'œuvre... Ça peut paraître, en effet, formidable de pénétrer dans le livre, de prendre la place d'un des personnages et de mener l'histoire à sa guise pour apprécier au bout du compte sa propre victoire. Si l'idée est bonne et attractive, la déviation de l'histoire mettant à contribution le serviteur originale, le résultat est nettement moins convaincant et même décevant. En effet, les graphismes sont tout simplement horribles, je sais que c'est du Commodore, mais quand même... : 4 couleurs, effets quadrilles limités, très peu de scènes disponibles et seulement un quart de l'écran occupé... Bref, des graphismes très rudimentaires. Dommage car l'histoire, alléchante, est servie par des textes abondants et étoffés, des situations assez amusantes et variées, un scénario bien ficelé, plein de péripéties vous attendent, 4 différentes progressions sont possibles, vous ne vous ennuierez pas.

Bien, l'affichage du vocabulaire disponible qui permet d'avoir des indices et de se débrouiller avec un analyseur syntaxique un peu maniaque et limité. Bien aussi cette utilisation du curseur qui dispense de retaper un mot déjà sur l'écran. Hélas, aucune possibilité de relire les textes car il n'y a pas d'image défilante et la musique est seulement là à l'écran de présentation.

10/20

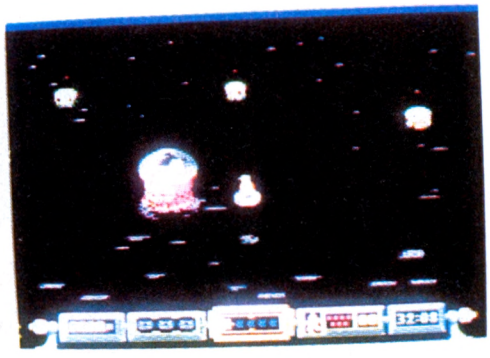
Pour les fanatiques de l'histoire ou des aventures à textes fermant les yeux sur les graphismes.

TYPHOON THOMPSON

In search for the sea child

BRODERBUND Arcade

Voilà deux mois qu'une navette de transport intergalactique s'est crashée sur la planète Aguar. Trois missions de sauvetage ont déjà été dépêchées mais aucune d'elles n'est revenue. Pourtant un faible signal nous parvient toujours, il semblerait qu'un enfant ait échappé à la catastrophe et ait été adopté par la forme de vie autochtone : les Sprites (ils se sont pas creusés chez Broderbund pour trouver un nom !). Et le commandant de la force intergalactique de secours m'a désigné, moi, Thompson, pour accomplir l'inaccomplissable (Note : cf Petit Larousse, édition 2124).



C'est donc par un beau matin d'avril que nous amerrissons sur Aguar. La soute de notre vaisseau s'ouvre et que vois-je ? Un ridicule canot flottant sur un océan incommensurable ! Quoi, c'est dans cette coquille de noix que je dois remplir ma mission ! Devant mon peu d'enthousiasme, le commandant de bord me file un bon coup de pied et m'abandonne à mon sort. Typhoon..., (c'est mon surnom), "Typhoon, t'es dans la mer me dis-je, mais pas jusqu'au cou !". Le canot qui m'a été alloué se révèle rapide et sa manœuvre aisée. Première chose : rendre hommage aux Esprits Gardiens. Ceux-ci ont la bonté de me fournir 3 canots de remplacement, une vie supplémentaire et un canon laser. Ils m'indiquent ma première mission : arracher l'épée des mains des Sprites. Je pars affronter les défenses du premier archipel. Damned ! Les "Flyers" qui me harcèlent ne font pas de cadeau ! Heureusement un coup de laser bien ajusté les détruit et éjecte un Sprite que je m'empresse de repêcher, vite avant qu'il ne rejoigne une île et ne régénère un "Flyer". Une fois tous les Sprites capturés je rejoins la capsule métallique qui se trouve au centre de l'archipel et je procède à l'échange : les Sprites contre l'Epée convoitée. Les Esprits Gardiens m'imposeront 3 autres quêtes, le nombre de Flyers à exterminer se multipliant à chaque fois dans des proportions inquiétantes, Heureusement, mon armement sera complété à chaque nouvelle mission. L'objet de l'ultime bataille sera l'enfant que les Flyers doivent défendre âprement. Mais survivrai-je à cette série d'épreuves ? J'ai bien peur que ce monde aquatique ne soit ma dernière demeure "Thyphoon, t'es dans la mer, jusqu'au cou !". **Jean-François.**

Testé sur ATARI ST

Un autre avis

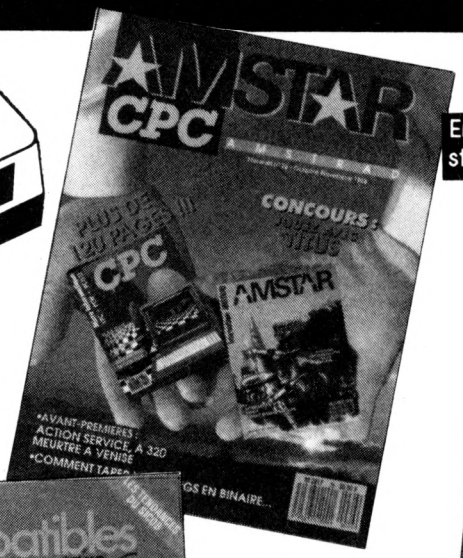
Au premier abord on a tendance à être un peu intrigué et désarmé par l'aspect du jeu : devant cette mer qui s'étend à perte de vue, devant ces rencontres curieuses, le joueur est dérouté, il ne sait pas vraiment ce qu'il a à faire et il devra errer longtemps à moins qu'il n'ait le courage d'éplucher une notice entièrement en anglais. Un jeu qui nécessite donc une approche sérieuse. Dommage que les sprites soient si petits car les graphismes sont tout à fait plaisants tant par leurs couleurs que par leur conception. L'ergonomie est elle satisfaisante. La musique est trop souvent absente et les sons rudimentaires. Voilà un jeu qui n'est pas vraiment un jeu d'arcade puisqu'il n'en a pas les qualités exigées (sprites de taille appréciable, ennemis nombreux) et qu'une recherche est engagée tout comme dans les jeux d'aventure. C'est sans doute un mélange d'arcade et d'aventure ou plutôt puisque le mot aventure est beaucoup trop fort à cause d'un scénario (pas assez approfondi et de l'absence de textes), un mélange d'arcade et d'exploration, à tendance, je le repète, déroutante.
10/20

Fiche technique

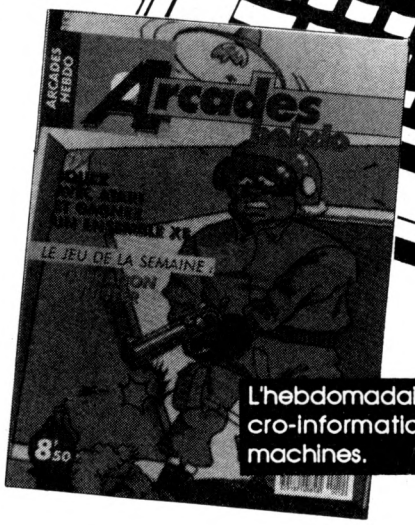
Typhoon Thompson est l'adaptation ST d'un antique jeu pour Apple II nommé "Airheart". Facile aux premiers niveaux, la quatrième mission et le sauvetage final paraîtront eux impossibles tant que le joueur n'aura pas adopté la tactique adéquate. Il m'a fallu deux jours seulement pour en venir à bout. Méfiance donc : Typhoon Thompson risque de perdre rapidement de son intérêt. Ceci dit, la réalisation est très soignée, l'animation rapide et esthétique, certaines séquences sont amusantes, le pilotage du canot à la souris est agréable, les bruitages sont simples. Je conseillerais ce jeu à votre petit frère ou petite sœur pour lui faire découvrir les joies de l'arcade bien que la petite taille des sprites requière beaucoup d'attention.

11/20
Mignon, joli mais léger.

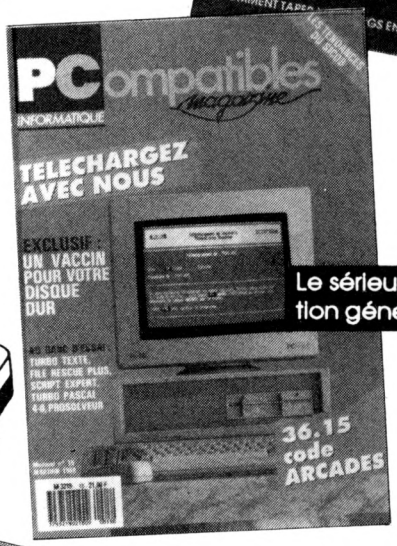
VOUS AVEZ LA PASSION ?



Entièrement dédié à Amstrad. Pour les passionnés.



L'hebdomadaire de la micro-informatique toutes machines.



Le sérieux allié à l'information générale.

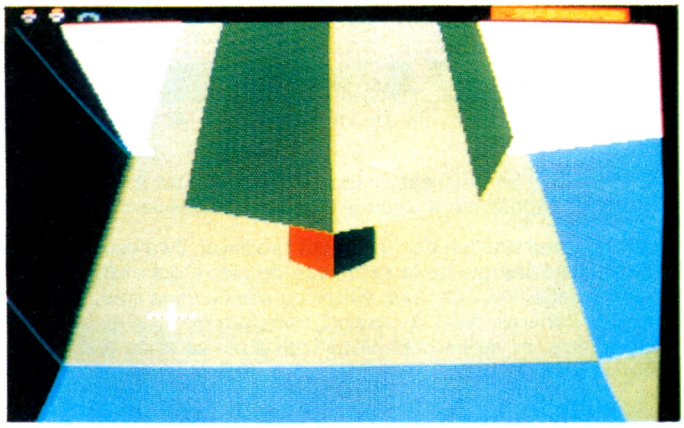
La communication amateur avec ses nombreuses applications. Le seul mensuel de ce créneau vendu en kiosque.

L'astrologie ce n'est pas prédire l'avenir. Ce mensuel vous aide à mieux comprendre les phénomènes astrologiques.

Chez votre marchand de journaux habituel

NOUS AVONS L'INFORMATION !

REFLEXION

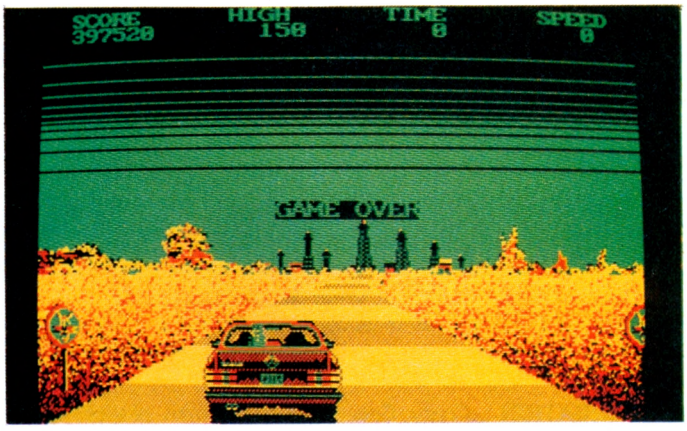


THE SENTINEL

FIREBIRD 87

C64-ST-Amiga

COURSE



CRAZY CARS

TITUS 87

ST-PC-Spectrum-CPC

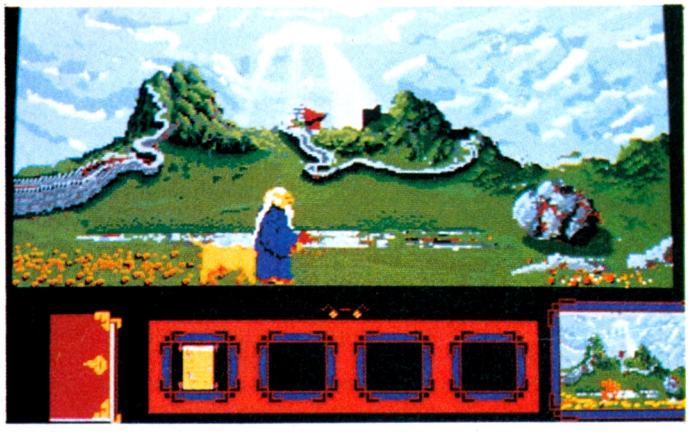
ARCADE

MACH 3

LORICIELS 87

Amiga-CPC-ST-TO-PC

AVENTURE



GOLDEN PATH

FIREBIRD 87

ST-Amiga

CRAZY CARS

TYPE : course de voiture sur route à bord d'un véhicule de production, le tout sur des circuits américains.

BUT : remporter toutes les épreuves du championnat américain de courses sur route. Vous disposez à cet effet d'un véhicule tel que Mercedes 560SEC, 944 turbo... et de pas mal d'ennemis (plus vous avancez dans le jeu et plus ils sont nombreux).

REALISATION : Crazy Cars est un jeu bien réalisé, il regroupe une excellente musique, des bruitages assez exceptionnels, des décors aux tons fluos (sauf sur PC bien sûr) et des détails originaux. Un problème toutefois : il manque de virages...

NOTRE AVIS : un soft de qualité mais peut-être un peu lassant.

THE SENTINEL

TYPE : The Sentinel est un jeu de réflexion tout à fait particulier, impossible à décrire et pourtant passionnant.

BUT : dans chacun des multiples tableaux, il va vous falloir voler l'énergie de la sentinelle de pierre qui veille sur ce paysage. Pour ce faire, évitez qu'elle ne vous voie, puisez de l'énergie dans les sapins, transformez-vous en bloc de pierre et approchez-vous de plus en plus de la Sentinelle.

REALISATION : pas d'animation pour ce soft hors du commun, un graphisme très dépouillé utilisant fort bien la 3D, une musique ne comportant que 3 ou 4 notes : tout cela pourrait sembler un peu maigre pour que l'on attribue un bon point à la réalisation. Pourtant, The Sentinel est un jeu extraordinaire pour lequel tout l'intérêt se situe dans l'atmosphère.

NOTRE AVIS : un soft parfait.

GOLDEN PATH

TYPE : aventure gérée pas icônes, entièrement à la souris. C'est un jeu essentiellement graphique. En effet, pas d'analyseur syntaxique, presque pas de texte à l'écran mais une aventure animée avec possibilité de déplacement sur plusieurs tableaux.

RESUME : vous êtes un moine et devez partir au Tibet à la recherche du manuscrit ''The Golden Path''. Pour y parvenir vous devez marcher et récupérer çà et là des objets magiques. Attention, tout au long de votre chemin, il vous faudra vous méfier des animaux et autres ennemis qui désirent votre mort.

REALISATION : des décors et paysages très orientaux à la musique, tout est là pour vous plonger dans une atmosphère de légende. L'animation est correcte, les graphismes superbes et l'aventure assez difficile.

NOTRE AVIS : une aventure aux somptueux décors.

MACH 3

TYPE : Mach 3 est un shoot'em up peu banal alliant la 3D à un superbe paysage et à une fantastique animation.

RESUME : votre douce Gwendoline risque la mort si vous ne la sauvez pas des griffes de l'affreux Sfax. Pour ce faire, combattez ses disciples, passez sous les portes spatio-temporelles et abattez l'horrible sorcier.

REALISATION : votre vaisseau, commandé par joystick, possède la faculté de se déplacer latéralement et même de biais ce qui lui confère une fluidité assez exceptionnelle. La 3D est parfaitement réalisée, le scrolling est rapide et l'engin possède une bonne dose d'inertie. Le graphisme et la musique sont réussis et la synthèse vocale est fantastique.

NOTRE AVIS : à posséder, ne serait-ce que pour la voix charmeuse...

MAYDAY

DES INDICES POUR THE LAST NINJA DE J. P. CANDELA

• **P**our s'armer, songez à faire une petite prière au Bouddha. Dès que vous possédez toutes les armes, essayez de trouver le dragon. Prendre l'arme en forme de boucle qui n'est autre qu'une grenade soporifique.
Dans le 1er tableau, n'oubliez pas de prendre la griffe située près des lions. Ça vous servira pour le monticule de pierres au niveau 2.
La montagne risque de vous donner faim alors n'oubliez pas de sélectionner l'objet qui vous donnera une vie supplémentaire. Devant le mur, marchez à reculons. Dans la nature, un gant à la main, vous penserez à ramasser la potion et surtout à courir très vite pour éviter les flammes du dragon. Pensez tout de même que le bâton que vous trouverez peut vous servir plus loin... Après la rivière de lave, voici le dragon. Puis n'oubliez pas de prier une fois encore devant l'une des deux fontaines du niveau 3. C'est là qu'il vous faudra vous emparer de l'amulette qui orne le bouddha, de la fleur, attention en la saisissant, de la statuette. Puis sélectionnez l'amulette et agenouillez-vous devant la statuette.
Pour la suite, attendez deux ou trois semaines...
Au fait, J. P. Candela, on aimerait bien ton adresse...

SUITE DE GHOST HOUSE (SEGA)

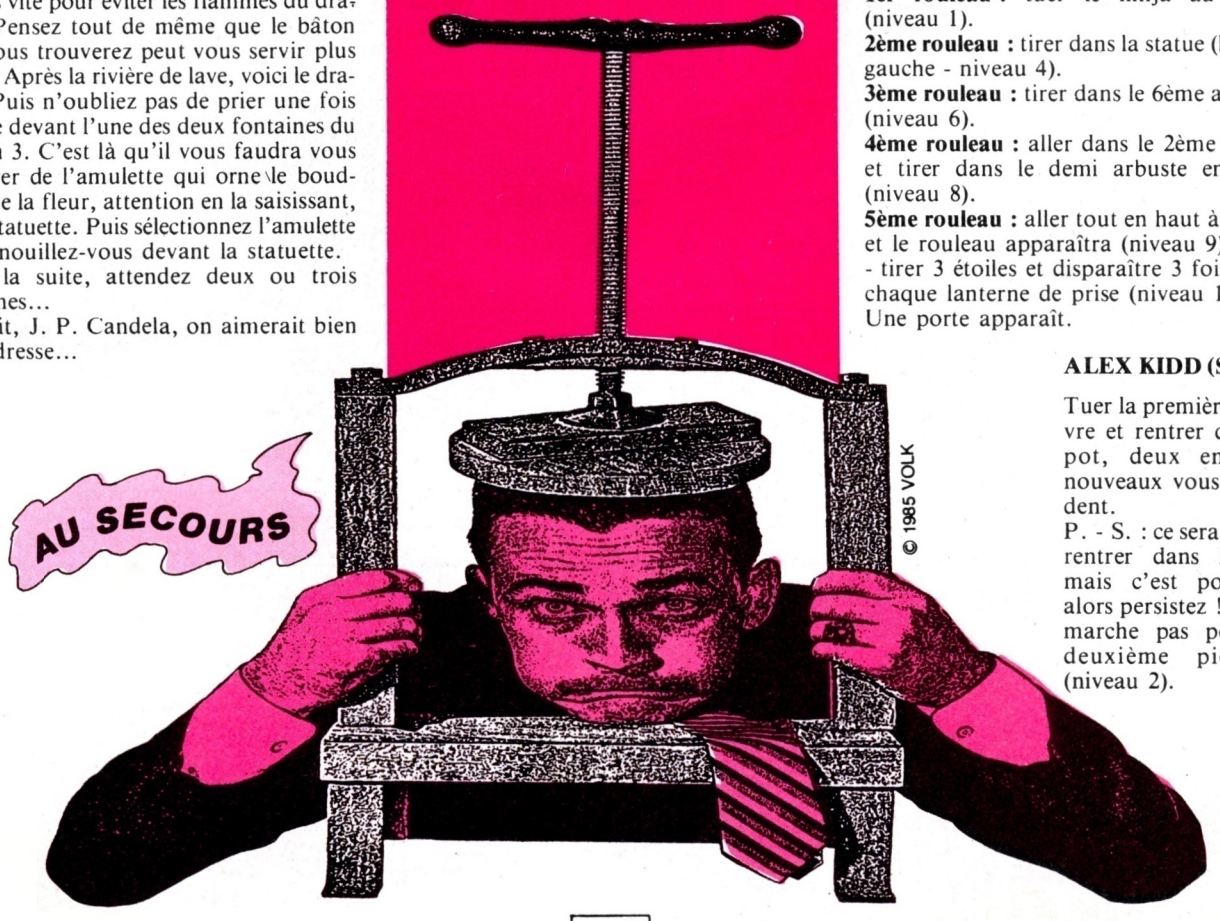
Dans ma dernière lettre, j'ai oublié de vous dire qu'au lieu de s'acharner à se téléporter dans Ghost House pour Sega pour retrouver le 5ème cercueil, il suffisait d'aller au milieu du 1er sous-sol et de sauter contre le mur qui sépare la pièce où vous êtes de celle du 5ème sarcophage : cette partie du mur est immatérielle ; vous pouvez donc accéder plus rapidement au 5ème joyau.

• **E**t puis encore pour Charles
Help ! Désespoir ! J'arrive facilement à terminer Kung Fu Kid mais je n'ai jamais trouvé de "douces brioches" ni de jarres ! Merci d'avance...

• **P**our Jean Fortin, serait-il possible de nous envoyer le plan de "Avenger" ?

• **F**rédéric aimerait savoir comment se qualifier au circuit Jerez (Espagne), du jeu Nigell Mansell's Grand Prix. Il a 30 points d'avance au classement général mais ne parvient pas à se qualifier pour cette course.

• **A**u secours... J'en peux plus... Je vais tout casser... Y'en a marre... Qui pourrait m'aider pour "Las Vegas" : les codes pour l'aéroport et Las Vegas. Et aussi la solution de l'"Héritage 2" sur TO9.



TRUCS EN VRAC POUR SEGA

FANTASY ZONE(SEGA)

Un super truc, pour avoir une infinité de Laser, de Wide-Beam ou de Way Shot. Il suffit de prendre dans cet ordre : Rochet Engine - Turbo Engine - Jet Engine - Big Wins et (Laser ou Wide Beam ou Way Shot selon votre arme).
NDLR : déjà pour s'offrir un Rochet Engine, il vous faut 30 000 points alors ce n'est pas demain la veille que moi j'y parviendrais...

ACTION FIGHTER (SEGA)

Mettre un joueur et écrire à la place de votre nom :
DOKI PEN
Vous aurez alors le pouvoir de rentrer dans les balles sans qu'elles vous tuent, mais attention, le contact des vaisseaux peut vous tuer.

QUARTET (SEGA)

Un super test son. Faire :
Enclenchez les deux manettes et appuyez sur pause quatre fois ; appuyez sur le bouton 1 ou 2 de la 1ère manette.

THE NINJA (SEGA)

Les 5 rouleaux sont :
1er rouleau : tuer le ninja au sabre (niveau 1).
2ème rouleau : tirer dans la statue (lion de gauche - niveau 4).
3ème rouleau : tirer dans le 6ème arbuste (niveau 6).
4ème rouleau : aller dans le 2ème jardin et tirer dans le demi arbuste en haut (niveau 8).
5ème rouleau : aller tout en haut à droite et le rouleau apparaîtra (niveau 9).
- tirer 3 étoiles et disparaître 3 fois pour chaque lanterne de prise (niveau 10).
Une porte apparaît.

ALEX KIDD (SEGA)

Tuer la première pieuvre et rentrer dans le pot, deux endroits nouveaux vous attendent.
P. - S. : ce sera dur de rentrer dans le pot mais c'est possible, alors persistez ! Ça ne marche pas pour la deuxième pieuvre. (niveau 2).

B.E.P.

CATALOGUE

Vente **P**ar **C**orrespondance

Réf.	TITRES	Sup-port	Prix
	FRANÇAIS COLLEGE-LYCEE SUR ST		
553725	FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE - 6ème	D	220 F
	MATHEMATIQUES COLLEGE SUR ST		
553205	LA BOSSE DES MATHS - 6ème	D	220 F
553225	LA BOSSE DES MATHS - 5ème	D	220 F
	LANGUES : Ang. - Allem. - Esp. SUR ST		
553005	BALADE AU PAYS DE BIG BEN - 6ème/5ème	D	250 F
553245	BALADE AU PAYS DE L'ANGLAIS - 6ème/2nde	D	720 F
550405	ENIGME A OXFORD - 4ème/3ème	D	250 F
552925	VISA POUR HYDE PARK - 6ème	D	250 F
553025	BALADE OUTRE RHIN - 6ème/5ème	D	250 F
550385	ENIGME A MUNICH - 4ème/3ème	D	250 F
550365	ENIGME A MADRID - 4ème/3ème	D	250 F
	HISTOIRE COLLEGE SUR ST		
553125	AU NOM DE L'HERMINE - 5ème	D	220 F
	GEOGRAPHIE COLLEGE SUR ST		
553665	A LA DECOUVERTE DE LA TERRE - 4ème/3ème	D	220 F
553645	GEODYSSEE - Pack 6ème/3ème	D	850 F
552905	OBJECTIF MONDE - 6ème	D	220 F
553705	OBJEcTIF MONDE 2 - 5ème	D	220 F
553785	OBJECTIF FRANCE - 4ème/3ème	D	220 F
552685	OBJECTIF EUROPE - 4ème/3ème	D	220 F
	SCIENCES NATURELLES COLLEGE SUR ST		
552785	A LA DECOUVERTE DE LA VIE - 6ème/5ème	D	220 F
553685	A LA DECOUVERTE DE L'HOMME - 4ème/3ème	D	220 F
	ECONOMIE SUR ST		
553045	CHALLENGE - 1ère/term.	D	295 F
	UTILITAIRES SUR ST		
553925	STOS BASIC	D	490 F

Réf.	TITRES	Sup-port	Prix
	MICRO BAC SUR ST		
553265	MICRO BAC ANGLAIS - 1ère/term.	D	225 F
553285	MICRO BAC FRANÇAIS - 1ère/term.	D	225 F
553365	MICRO BAC GEOGRAPHIE - 1ère/term.	D	225 F
553385	MICRO BAC ESPAGNOL - 1ère/term.	D	225 F
553305	MICRO BAC MATHS C & E - 1ère/term.	D	225 F
553325	MICRO BAC MATHS D - 1ère/term.	D	225 F
553345	MICRO BAC MATHS B - 1ère/term.	D	225 F
553405	MICRO BAC PHYSIQUE/CHIMIE - 1ère/term.	D	225 F
553425	MICRO BAC HISTOIRE - 1ère/term.	D	225 F
	JEUX SUR ST		
550425	20000 LIEUX SOUS LES MERS	D	220 F
553105	ASTEIRX CHEZ RAHAZADE	D	245 F
550585	BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR	D	245 F
550445	INDIAN MISSION	D	195 F
553145	LA MASCOTTE LUCKY LUKE	D	215 F
550565	MEWILOW	D	250 F
553065	NITROGLYCERINE LUCKY LUKE	D	195 F
	JEUX SUR AMIGA		
553106	ASTERIX CHEZ RAHAZADE	D	245 F
550586	BLUEBERRY ET LE SPECTRE AUX BALLES D'OR	D	245 F
550566	MEWILOW	D	250 F
	EDUCATIFS COLLEGE SUR ST		
MC 020	MATHS - CM	D	240 F
MC 021	MATHS - 6ème	D	220 F
MC 022	MATHS - 5ème/4ème	D	220 F
MC 03D	MATHS - 3ème	D	220 F
MC 023	MATHS - 2nde	D	240 F
MC 024	GEOMETRIE	D	220 F
MC 09A	FONCT. ET COMPLEXES	D	220 F
MC 025	TRACEUR PLUS	D	240 F
MC 026	FRANÇAIS - CM	D	220 F
MC 027	EDUC.PRIMAIRE	D	220 F
PI 011	CREEZ ET JOUEZ AUX MATHEMATIQUES	D	250 F

BON DE COMMANDE

à adresser à :

BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie-de-Pan - 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Désignation	Réf.	Qté	Prix unitaire	+ port et emballage	Montant	matériel utilisé
				20 F		
				20 F		
				20 F		
				20 F		
				TOTAL		

Je joins mon règlement chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat ❑ carte bleue ❑

Nom _____ Prénom _____

N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° Carte Bleue | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date limite de validité | | | | | | |

Signature

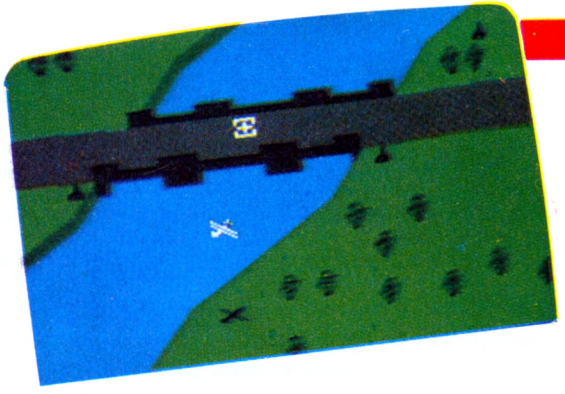
ARCADES 46

CONCOURS

Gagnez un ensemble complet ATARI XE

Chaque semaine, pendant 3 mois, vous allez pouvoir gagner un ensemble complet Atari XE, c'est-à-dire : la console de jeu avec pistolet et joystick, mais aussi l'extension informatique composée du clavier et du magnéto K7. Un beau cadeau ! De plus, 5 cartouches de jeu viendront consoler ceux qui n'auront pas gagné le premier prix.

- Pour jouer, c'est très simple : il suffit de répondre correctement à la question posée ci-dessous, de découper la page et de la renvoyer à Arcades Hebdo avant la date limite.
- Les gagnants seront désignés par un tirage au sort effectué parmi les bonnes réponses que nous auront reçues.
- N'hésitez pas à rendre visite à votre revendeur, il pourra peut-être vous aider.



Cette photo est extraite d'un jeu que votre œil exercé reconnaîtra sans aucun doute. Y'a un avion, il vole et c'est vous le pilote. Alors, comment s'appelle ce jeu ?

☐ Blue Max
☐ Solo Flight
☐ Baron rouge

Vos réponses avant le **22 octobre 1988**

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Age : _____

☐ Je ne possède pas d'ordinateur ou de console
☐ Je possède un : _____

A renvoyer à SORACOM - Concours Atari/Arcades - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

PA

Echange news sur CPC. Possède Blood, Bad Cat, Hurlements, Exit, Platoon, Barbarian, Karnov, Gunsmoke, Arkanoïd II, Amytiville... Recherche Rastan, Charlie Chaplin, Beyond, Rimmer Runner, California Games, Skate Crazy, The East, Ninja II, Bionic Commando, Vixen et Mask 3. Contacter Jérôme. Tél. 75.91.85.44.

Amiga 500 cherche contacts sympa et sérieux pour échanges logiciels et trucs (possède news) en Ille-et-Vilaine si possible. Gaël Ausseil au 99.99.67.05 le week-end.

Echange jeux et utilitaire sur MSX (+ de 700), sur disque 3 pouces et demi. Ecrire à : Amazit Philippe - 27 rue de la Nonaise - 95100 Argenteuil.

Vends jeux pour Atari ST : Obliterator, Karaté, Kid II, Blue War III, 350 F les trois ou 150 F pièce. Téléphoner à Bernard au 64.37.23.58 et aussi vends jeux pour Amstrad 464.

Spectrum échange logiciels : Karnov, Prédator, Bedlam, Ikari, Ice Palace, Garfield IK +, etc. De Murcia Hervé - 19 avenue de Fontbovillant - 03100 Montlucon.

520 ST DF cherche contacts logiciels. Schricke Evams - 33 rue Jean-Jaurès Helesmes - 59171 Hornaing.

Atariste ST depuis 1985 cherche nouveaux contacts sérieux en France et à l'étranger. Blanchard Michel - La Bardeline le du Gou - 13390 Auriol. Tél : 42.04.38.45.

Atari ST cherche contacts, cherche et possède news. Vends nombreux logiciels jeux disc originaux pour Amstrad CPC : 50 F pièce. Vends nombreuses revues pour ordinateurs Amstrad. Tél : 43.37.10.31 à Paris 5e arrondissement.

Vends apple 2 + Ecran vert + 2 lecteurs + joystick + câble et carte imprimante + jeux + livres + revues + disquettes vierges : le tout 2800 F. Vente séparée envisageable. Appeler Olivier au 47.02.11.36.

Echange jeux ou utilitaires sur 520 ST possède nombreuses news. Tél : 80.67.81.05 (après 18h00).

Echange jeux sur Atari PC Amiga, vends apple 2 : 1 unité centrale, 1 drive, 1 moniteur noir et blanc + jeux : 2000 F. Vends 1 PC ou en pièce détaché. Tél : 42.33.46.04 demander Jacques.

Vends console Sega possède (Choplifter Blak-Bept Wonder Boy Secret Command et Quartet). Le tout : 1200 F. Tél : 33.25.32.17 au heures des repas. N°2 les Acacias - 61400 Mortagné.

Echange jeux sur Atari/PC/Amiga région parisienne uniquement. Vends ordinateur Apple 2. Pour 2000 F, premier arrivé premier servi (unité centrale + moniteur noir et blanc + un drive + nombreux jeux). Tél : 42.33.46.04 Jacques.

Superbe affaire ! Vends 520 STF (Dif) + nombreuses revues et documentation + housse + tapis souris + 2 joysticks + boîte rangement + meuble informatique avec + de 100 disks dont news récents le tout en parfait état. Cédé à 6000 F à débattre. Tél : 39.95.31.08 demander Patrick.

Cherche correspondants rapides et sûrs.Possède news (Cybernoïd, conspiration, Beyond, Gothik, Vixen, Charlie Chaplin, Badcat...). Recherche (Rastan, Karnov). Aurais bientôt Target Renegade, contacter manuel à toutes heures au 43.21.39.71. Pas sérieux s'abstenir.

Cherche à petit prix et en bon état ordinateur Squale. Achète aussi à petit prix câble de liaison minitel/apple 2c+logiciel de communication (version originale). Vends console CBS + 3 jeux. Tél : 91.68.47.27. Demander Patrick.

Vends Commodore 64 + lecteur cassette + lecteur disquette + boîtier péritel + 312 jeux + moniteur, monochrome pour : 2750 F. Vends Atari 800 x 2 + lecteur cassette + lecteur disquette + 20 jeux et 2 utilitaires : 1250F. Tél : 31.89.19.80.

Atari ST cherche contacts pour échanges nouveautés uniquement. Cherche aussi programmeurs assembleur 68000 pour échanges trucs, sources : possède métacomco + dis + sid + Devpac. Contacter Laurent : 87.02.53.21 (Moselle).

Vends T08 unité centrale + lecteur de disquettes 3''5 P 640 K + joystick + 2 jeux + péritel + BASIC, seulement 1800 F. 75015 Paris. Tél : 47.34.05.14.

Echange jeux sur C64 C128 Commodore ou vends jeux sur disks uniquement. Envoyez moi vos listes : Béguin Patrick - 2, rue d'Anvers - 37100 Tours.

Vends Commodore 128 D + housse : 3400 F. Moniteur couleur 1901, 80/40 colonnes : 2400 F + 200 jeux + nouveautés : 1000 F. Star-Painter 128 pour 200 F. Le tout état neuf pour 6800 F. Starck Pascal - 9A, rue du Sable - 68300 Saint-Louis. Tél : 89.67.99.87.

Echange nombreux logiciels sur Atari ST. Possède Buggy, Qin, Leatherneck, S. Ski, Out Run, S. Racer, P. Rose, Northstar. Envoyez vos listes à Aliouane Mohamed - 133, rue Haxo - 75019 Paris. Réponse assurée et immédiate. Pas sérieux s'abstenir.

Echange logiciels 520 STF-Amiga 2000 - PC - XT C/64-128. Recherche contacts durables. Bodusso Patrick - 110, avenue Philippe Auguste - 75011 Paris. Tél : 43.71.35.36. (après 18h00).
Amiga échange softs et super news. Recherche tous contacts. Envoyez vos listes et propositions à Eric Boez - 14 rue des Laguettes - 59440 Avesnelles. Tél : 27.61.53.45.

C.64 vends jeux sur K7 : Winter, Summer Games 2, Law of the West, Sky Fox, On Court Tennis etc. Réponse assurée. Tous très bon état. Ecrire à : Frederik Sumien - 27 avenue Docteur Serullaz - 69670 Vaugneray.

Recherche CRPS, sérieux, pour contact, échanges. Possède nombreuses news. Pas sérieux, s'abstenir, pour plus de renseignements, téléphoner au 96.37.26.96.

520 STF échange logiciels dont news, réponse assurée. Ecrire à Jean-Michel Inesta - Pech d'Angely - 46000 Cahors. Tél : 65.35.26.63.

Stop ! Vends console Sega très bon état + 7 super jeux : After Burner, Out Run + 3 joysticks (1 avec tir auto.). Le tout : 1400 F port compris au lieu de 2600 F. Echange jeux sur 520 STF. Alexandre Gomez - 51 bis Chemin Raynal - Bat D - 31200 Toulouse. Tél : 61.48.21.89.

Echange ou vends news pour C64. Possède entre autres : Simbad, The Train, Gee-Bee Air-R., Out Run, Pas. Vent 1, 2, Bivouac, Dinxter, Appoloi 8, Arkanoïd 1, 2, Test Drive, Dotc, W.Games, Gunship. Cherche Dungeon Master. Loodirens - 35, rue des Mimosas - 1030 - BXL - Belgique.

Vends drive apple 5'' 1/4 : 500 F. Vends disk 5'' 1/4 d'occasion 2 F pièce. Tél : 39.13.26.52 ou écrire à Lehnert Stéphane - 24 Promenade Maxime Gorki - 78500 Sartrouville.

Vends C64 : 800 F, lecteur disk 1541 : 1400 F. Power cartridge : 200 F. Nombreux livres + 90 disks (jeux, utilitaires) : 300 F. Le tout : 2500 F. Jourdan Michel - Boucey le Bourg - 50170 Pontorson. Tél : 33.60.25.12 ou demander M. Billet au 35.98.13.38 heures de bureau.

Vends moniteur Atari SM125 : 900 F. Tél : 27.62.90.82 après 18h00.

Inscrivez-vous au club ST Fan cherchons personnes sur toutes la France. Vous aurez droit au journal digital + nombreux avantages. Pour tous renseignements, demander Frédéric. Tél : 69.25.01.34. Cherche aussi contacts pour news et échanges.

Vends au plus offrant ou échange contre autre ordinateur : CBM 128 + écran couleur 1901 + lecteur K7 + 80 jeux + livres + TI 99/4A. Le tout très bon état. Faire offre au 81.93.40.65.

ARCADES

PETITES ANNONCES GRATUITES

• Notre service de Petites Annonces est GRATUIT. En revanche, il est IMPERATIF de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie. • Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le SERVEUR 36 15 CODE MHZ. • Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.

A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Atari 1040 cherche correspondants + programmes radioamateur. Pas sérieux s'abstenir. Allain Didier - Guelennec-Tremeven - 29130 Quimperlé. Tél : 98.39.17.21.

Vends cadavre spectrum 48k : 300 F. Interface double + 2 joysticks : 200 F. Nombreux jeux : Barbarian, Enduro, Artist 2, Mead Over Heels, Hollywood Poker... Appelez Vlad au 41.69.41.49 après 19h00. Vends Tilt du n° 38 au n° 54. Merci !

Echange sur Avignon disk pour C64 : Defender of the Crown, Test Drive, Comb. School, Int. Karaté etc. Tél : 20.87.49.62. Martinez Christophe - 3, rue Francesco Laurana.

Cherche mec cool pour échanges de logiciels sur Atari ST. Vends originaux. Pas sérieux s'abstenir. Edouard Lebian Chartres. Tél : 37.26.72.78.

Stop affaire ! Vends nombreux logiciels : 50 F (pièce), tels que : Buggy Boy, Leatherneck, Obliterator, Space Racer, Barbarian, Bubble Bobble, Two on Two, Marble, Madness, Test Drive, etc. Fonvieille Stéphane - 6, allée de Cerdagne - Colomiers. Tél : 61.78.63.55.

Here is Serodommoc ! We want to buy fast originals and also want to swap newest stuff. Write to : Solplk 056056 B, 8100 Garmisch-Part. Occ. Allemagne. Greetings to all our contacts in France, BRD, Netherlands, Denmark.

Atari 520 STF, double face, échange jeux. Recherche contacts sympa. Possède Out Run, Buggy Boy, Leather Neck, Voyage au centre Space Racer, etc. Recherche Carrier Command. Legros Marc - 8, rue du Moulin - 77480 Saint-Sauveur-les-Bray.

Cherche contacts région bordelaise pour échange logiciels sur Atari ST. Possède et cherche news dont softs Siera on Line. Vends softs originaux sur Amstrad CPC disc. Jaumouillié Patrice - 37 rue Jules Delpit - 33800 Bordeaux. Tél : 56.91.98.04.

Vends Atari 130XE (128 K) + disk drive 1050 + joysticks + nombreux jeux + disks vierges (8) + livres et mags : quasi neuf (6 mois) : 2300 F. Vends console Atari 2600 (très bon état) : 400 F. Vends jeux pour ST : Knightmare, Major Motion... - 40 % du prix. Tél : 25.02.77.88 heures repas.

Achète 520 STF + nombreux jeux dont Out Run, Space Racer... + souris. Le tout : 2800 F (région Essonne si possible). Tél : 69.43.15.68.

Vends apple 2C avec prise péritel, plus de 400 jeux, 50 disks vierges, documentation, joystick, souris. Le tout pour 3000 F. 1 disk drive 1570 Commodore pour 700 F. Tél : 46.38.27.90 Franck.

Vends ou échange logiciels pour ZX spectrum (120). Réponse rapide. Possède news. Envoyez vos listes à Arone Patrice - Mas des Flaux - 84580 Oppede. Tél : 90.76.90.88 (heures repas).

Atomic, Fanzine pour Sega-MSX-Amiga-Atari sort le 5 septembre 1988 ! Envoyez un timbre au tarif en vigueur pour des infos ou 4 pour le recevoir. Petites annonces et pub gratuites ! Recherche testeur bénévole de RTL. Merci et à bientôt !! Atomic - 10 rue E. Renan - 33000 Bordeaux.

Echange pour C64 de nombreux jeux sur disk ou K7, anciens et news : 1942, Prohibition, Out Run, Inter. Karate 1 et 2, Infiltrator, Gauntlet 1... Envoyez liste à Thierry Baudouy - 28 Chemin de Rigail - 09100 Pamiers.

Vends Oric Atmos : 500 F + de nombreux jeux, très bon état. Adresse : Nolhac - 73350 St Paulien. Tél : 71.00.43.98.

Cherche pour échange sur Apple //c'//e de très bons softs de désin création, etc... Echanges de trucs, idées possibles. Vends disquettes 51/4 doubles faces pour Apple. Mr Bionda Anthony - Chemin de Haute Perche - 49320 St-Melaine/Aubance.

Vends jeux pour Spectrum, neufs, jamais servi. Compilations : Best of Eli 1 + 2 + live Ammo : 5 jeux action + TT Racer + Desert Hawk. En tout : 15 jeux pour 400 F (ou au détail). Tél : 47.58.12.07.

Vends console Sega (complète) + Rocky + After Burner + Space Harrier + Out Run + The Ninja + My Hero : 1400 F. C64N + adaptateur péritel + nombreux jeux originaux : Silent Service, Gunship, Acrodet, The Last Ninda, etc : 1200 F. Tél : 43.80.49.78.

Vends TO7/70 avec lecteur de cassettes + moniteur couleur heures repas + cartouche BASIC + cartouche color Paint + cartouche jeux Airbus : état neuf, prix intéressant. Tél : 40.06.81.66.

Atari ST, échange jeux et utilitaires divers. Possède news Explora, Out Run, Oblit etc... Envoyez vos listes à Ludwig Fortumeau - 81, rue des Coteaux - 44340 Bougenais. Tél : 40.65.66.62, réponse assurée. Filous peuvent s'abstenir.

Cherche tout contact pour échanger softs sur 520 STF. Achète et vends. Langlade Eric - Rue Nationale - 19170 Bugeat. Tél : 55.95.50.06.

Vends C64 new + 1530 + 18k7 + 1541II + 100 disks. 1000 jeux : Nebulus, IO, Road Wars, Dragonus, Karnov, SkyfoxII... + Geos + péritel. Le tout : 2500 F. Le Douaron Yannick - Lantenay - 21370 Plombières-les-Dijon. Tél : 80.35.31.07.

Amiga échange news contre news-livres FN anticipations. Disk Hard. Pitan (collection LVG). Verdoulet Eric - Route de St-Paul - 26130 Montségur. Tél : 75.98.10.63 réponse assurée (Life force).

Vends Thomson TO7/70 couleur + lecteur et enregistreur de programme de K7 + 2 manettes + 2 jeux (Atome, Laby) + 1 programme de dessin + 1 BASIC + crayon optique acheté le 10 décembre 1986. Valeur : 5890 F, prix de vente : 2000 F. Tél : 40.49.79.52 après 18h00.

Vends TO9 "+" + imprimante + modem + moniteur couleur + logiciels + souris, livres, crayon optique, joysticks, état neuf. Le tout : 9500 F. Ecrire à : Régis Pasquet - La Moutade Peyrelevade - 19290 Sornac. Tél : 55.94.75.28.

Vends Thomson MO5 très bon état + lecteur K7 + crayon optique + nombreux jeux sur K7 : Arkanoïd, Way of the Tiger, Green Beret, Avenger, Yeti, Sapiens etc. Pour TO'MO, prix : 2300 F. Ageron Jean-Michel - La Civassière - 26760 Monteleger. Tél : 75.59.53.93.

Commodore ; échange news, C64K7 : Arkan 2, Rimrunner, Samu Warr, Jinks, Tetris, Mega-Apocal, Shoot them VP Cons, Kit, Norsthard, Firefly, Impact, Flying Shark, Bedlam, Renegad, Gryzor, Out Run, S. Hang. Urgent échange DS TS Pays. Ledien Stéph. - 2, avenue Salomon de Caux - 77490 Chelles Coudreaux.

Cherche correspondant à l'étranger sur 520 ST, (Suisse, Canada, Allemagne) pour contact durable. Possède news : Vixen, Flints tones, Gauntlet 2, Road Wars, Trantor, Platoon, Spitfire 40, Explora, Waste, BMX simulateur... Jardelle Christophe - 10 rue de la Guadeloupe - 51200 Epernay (France). Tél : 26.54.29.09.

Vends new CBM64 (S.Gar.) + drive 1541 avec puce + action replay MK3 + Game Killer + adaptateur Pal- Péritel + 3 joysticks + manuel drive, manuel assembleur + 130 disk + 1530 (S.Gar). Après achat. Je fournis tous les news gratos pend. 1 an. Sacrifie à 3500 F. Tél : 48.75.23.12.

Cherche correspondants sérieux pour échange de jeux sur C64 (disq). Possède : Sinbad, The Games, Predator, Target Renegad. Recherche notice de Bard's Tale 1 et 2. Kokot Daniel - 20, rue des Roitelets - 62710 Courrières.

520 STF cherche contacts logiciels. Appeler Patrick au tél : 23.62.63.80 après 18h00.

Amstrad K7 cherche contacts pour échanges. Cherche et possède nouveautés. Vends Light Pen LP1 : 210 F, plus de 40 jeux originaux (K7) : 60 F pièce. Région Lyonnaise si possible. Envoyez-moi vite vos listes. Ferrari Richard - 172, rue de Gerland - 69007 Lyon. Réponse assurée.

Echange jeux IBM/PC (Bob Winner, Arkanoïd, Decathlon, Bruce Lee, Winter Games, Miner, Bird, Boxer, Karateka, etc.). + programmes utilitaires + copieur. Strobel Alexandre - 17, avenue Edouard Branly - 93220 Gagny. Tél. 43.09.66.66. (préférence région Parisienne).

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + lecteur de cassette + 2 manettes + 100 jeux + livres + table pour ordinateur. Le tout est neuf : 4 000 F. Jérôme Quetard - 55, rue Henri Richaume - 78360 Monteson. Tél. 39.52.51.23.

Vends Amstrad CPC 6128 monochrome + disks (jeux, utilitaires) tbé sous garantie (septembre 87). Prix : 2 200 F à débattre. Dehornoy Franck. Tél. 35.86.18.52.

Salut ! Vous n'allez pas y croire. Je vends pour CPC 6128 jeux et utilitaires à 20 F. Vends programme à taper jeux à 10 F pièce. Envoyez votre liste à Cyrille Menard - 9, rue de la Source - 78570 Chanteloup. Pas sérieux s'abstenir.

Vends CPC 464 couleur + 100 K7 + 50 livres et magazines + joystick + supers cadeaux : console CBS + vol ant + 3 K7 + surprise incroyable + une bonne poignée de main. Le tout 2 500 F maximum. Tél. 55.56.08.35. Laurent François - Place du 14 juillet - 87400 St Léonard.

Vends chaîne Amstrad TS-46 double K7 excellent état + 4 enceintes (quadriphonie) + meuble. Le tout 1 000 F .Tél. 60.84.20.08. (Essonne).

Echange sympa de nombreux logiciels Amstrad K7. Cherche et possède nouveautés, assembleur, utilitaires. Contactez-moi. Aubert Eric - 408, chemin du Mas de Cheylon - 30900 Nimes.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux jeux (Gryzor, Renegade, Batman, etc.). Le tout n'ayant qu'un mois d'utilisation : 3 000 F. (Affaire !). Eric Chouard - 100 bis, avenue de St Mande - 75012 Paris. Tél. 43.46.52.54.

Echange jeux sur PC/IBM. Envoyez liste à Malay Charles - 25, rue du Refuge - 34000 Montpellier.

Vends Amstrad 464 couleur + 2 lecteurs de disks + synthé vocal + extension mémoire + rallonges + joystick + 120 disquettes + 50 K7 + 15 livres + bidouilles, solutions, vies infinies. Le prix : 6 000 F à débattre. Tél. 47.29.86.89. après 20h. Demander Pascal.

CPC 6128 vends news : Conspiration, Bubble Ghost, Starwars, Target Renegade, Aqanaut + utilitaires (C.A.O. Victoria 3D, Discology 5.1...) environ 100 en tout. Prix du jeu : 25 F. Ecrire à Lehmann Jérôme - 13, rue du Professeur Kastler - 67170 Brumath.

Vends CPC 6128 + 40 disks (156 jeux) + 2 joysticks + discology + 2 boîtiers de rangement + 9 revues : 3 500 F. Tél. 34.73.00.12. Demander Arnaud.

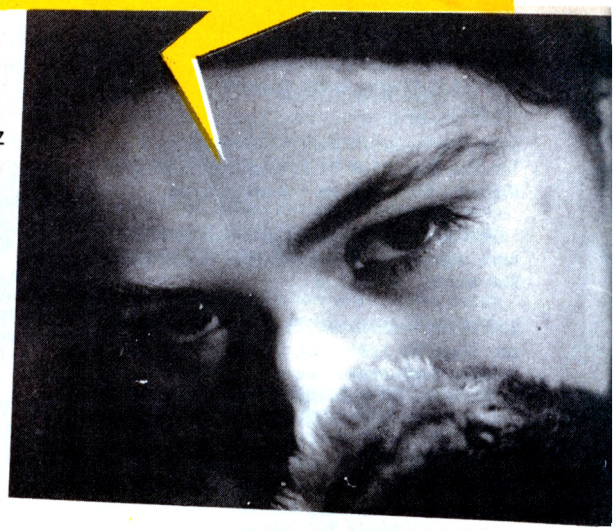
Vends CPC 464 couleur + joystick + 100 jeux dont nouveautés + revues si possible en Loire Atlantique (année 1987). Ecrire ou téléphoner à Gaëtan Thebaud - 11, rue de la Marche - 44680 St Pazanne. Tél. 40.02.47.41. après 19h. Le prix : 2 500 F. Merci.

PC 1512 recherche contacts de toute urgence S.V.P. Ex : Gryzor, Bob Winner, Arkanoïd, Leader Board, Mission, Saboteur 2, MGT, Gunship, Echecs 3D, Space Racer, Silent Service. Tél. 16.1.32.43.13.88.

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + livre + revues informatique + 2 joysticks + manuel + disks environ 40 dont news : Captain America, Gauntlet II, Trantor, OCP Art Studio, etc. Le tout en tbé. Prix : 4 300 F. Tél. 91.90.77.83. heures repas.

ABONNEZ-VOUS !

S'abonner à Arcades Hebdo, c'est recevoir chaque semaine la revue dans sa boîte à lettres, sans avoir à se déplacer jusqu'au kiosque le plus proche. Mais c'est aussi le meilleur moyen de se prémunir d'une éventuelle augmentation de prix et de réaliser de substantielles économies, voyez ci-dessous !



	FRANCE METROPOLITAINE Franco de port	Port à ajouter DOM – TOM ETRANGERS PAR AVION	EUROPE
12 numéros	92 F au lieu de ~~102 F~~	45 F	30 F
24 numéros	175 F au lieu de ~~204 F~~	90 F	60 F
36 numéros	245 F au lieu de ~~306 F~~	135 F	90 F
48 numéros	306 F au lieu de ~~408 F~~	180 F	120 F

NOM _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____ F pour mon abonnement _____ numéros.

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan – 35170 BRUZ

BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 Fx _____ = _____ ❷ à 20 Fx _____ = _____ ⓫ à 8,50 Fx _____ = _____
❸ à 20 Fx _____ = _____ ❶ à 20 Fx _____ = _____ ⓬ à 8,50 Fx _____ = _____
❺ à 20 Fx _____ = _____ ❻ à 20 Fx _____ = _____ ⓭ à 8,50 Fx _____ =
❼ à 20 Fx _____ = _____ ❽ à 20 Fx _____ = _____ ⓮ à 8,50 Fx _____ =
❾ à 20 Fx _____ = _____ ❿ à 20 Fx _____ = _____ ⓯ à 8,50 Fx _____ =

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Signature (des parents si mineur)

FRANCO DE PORT

TOTAL

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM – La Haie de Pan 35170 BRUZ.

2e FESTIVAL DE LA MICRO

Le salon de l'informatique de loisirs

ESPACE CHAMPERRET
10 H - 19 H

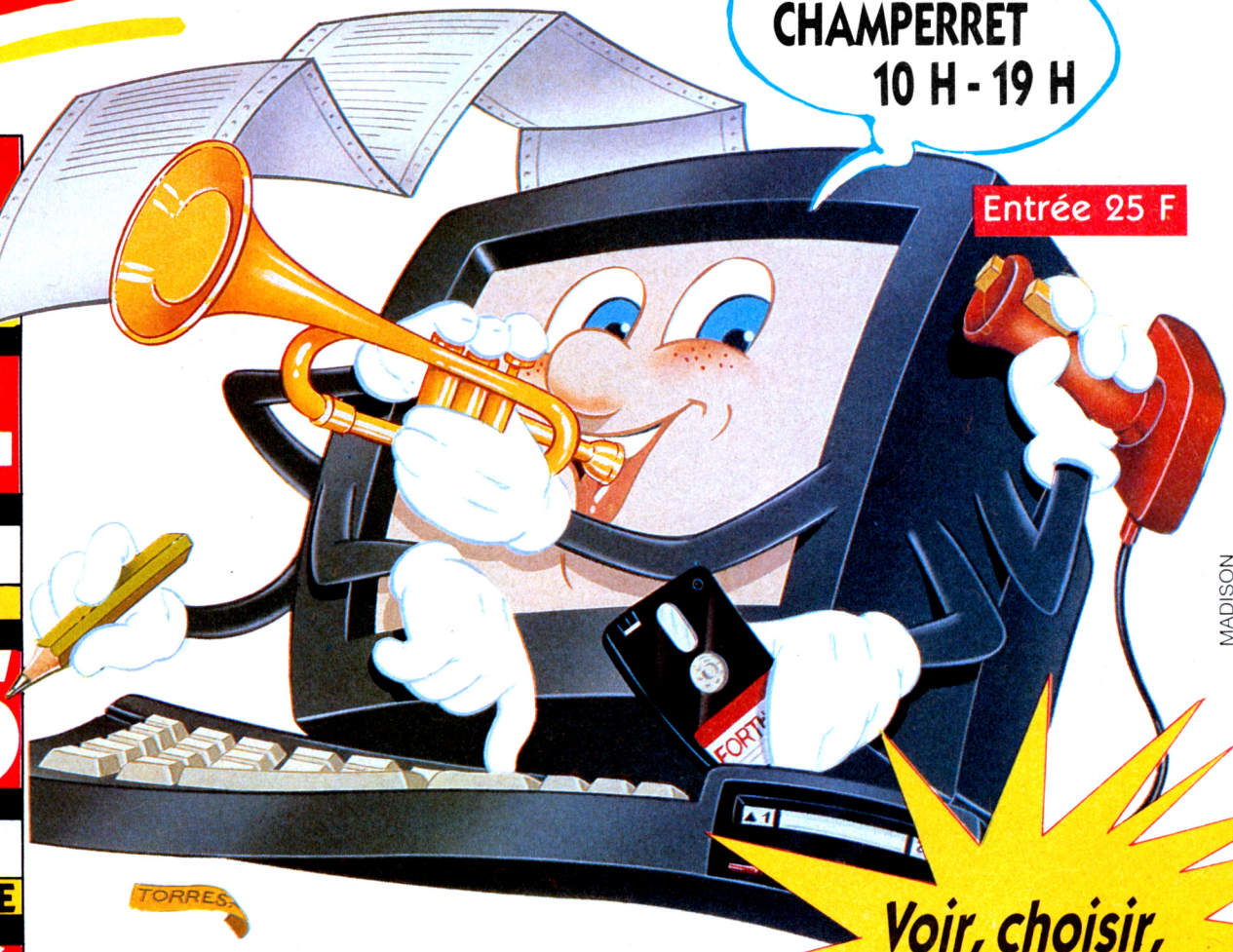
OCTOBRE

VENDRE
14

SAMEDI
15

DIMANCHE
16

Entrée 25 F



MADISON

Voir, choisir, comparer

Votre ordinateur sait tout faire : jeu, musique, graphisme, texte, comptabilité, etc.
L'informatique de loisirs méritait bien son salon.
Après le succès du 1er Festival de la Micro ne manquez pas sa seconde édition.
Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !)
Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer !

FESTIVAL DE LA MICRO

Espace Champerret. Métro Porte Champerret. Paris 17e

Organisation : NEO MEDIA 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé - tél. : 43.98.22.22 - télécopie : 43.28.72.12

GALACTIC

conqueror

VERSION ATARI ST

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92